1998年4月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第4号／通巻35号

月刊 NEO·GEO FREAK ネオジオフリーク

SNK公認［NEO·GEOオフィシャル情報誌］

NEO·GEO CD/Z NEO GEO HYPER NEOGEO64

4月号 1998 590yen 芸文社



~幕末浪漫~月華の剣士

特別付録 スペシャルポスター

侍魂 ~サムライスピリッツ~

全キャラ対CPU戦攻略

月華の剣士 ~幕末浪漫~

ボスキャラ対CPU戦攻略

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

システム&登場キャラ紹介

メタルスラッグ2
ブレイジングスター
ショックトルーパーズ

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ?"


The Future Is Now
SNK
剣に生きた時代でした。
幻想幕末格闘
幕末浪漫
月華の剣士
TM
©SNK 1997
The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。
ネオジオ版 好評発売中 価格32,000円(税別) / ネオジオCD版 3月26日発売予定 価格6,800円(税別)
斬鉄
李烈火
天野漂
玄武の翁
雪
楓
御名方守矢
直衛示源
一条あかり
鷲塚慶一郎
紫鏡
神崎十三
NEO GEO
NEO·GEO CD
NEOGEOはSNKの商標です
株式会社エス·エヌ·ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


METAL SLUG・キャメルスラッグ・METAL SLUG
心強い乗り物たち3
バルカン砲を取付けた"らくだ"。
"らくだ"だからと言って
侮れないが過信もできない。
METAL SLUG・スラグフライヤー・METAL SLUG
心強い乗り物たち2
強力なバルカン砲と
高速ミサイルを装備した
VTOL戦闘機。
想像以上に劇的だ。
戦場には数え切れない物語が…あるような気がする。
…この続きはゲームセンターで。
メタルスラッグ2
今度は世界中が戦場だ!
NEO GEO
新製品
METAL SLUG 2
MORDEN STRIKES BACK!
METAL SLUG・スラグノイド・METAL SLUG
心強い乗り物たち4
二足歩行戦車。ジャンプは
大得意だが、歩行はカニ歩き。
METAL SLUG・メタルスラッグ・METAL SLUG
心強い乗り物たち1
しゃがみもジャンプも
可能な万能戦車。
TOKYO GAME SHOW '98 SPRING
SNKは「東京ゲームショウ '98春」に出展します。
幕張メッセ(日本コンベンションセンター)E-10ブースにてお待ちしております。
TM
©SNK 1998

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

CD 98.3.18 ON SALE

NEO GEO DJ STATION Live'98

/SNK 新世界楽曲雑技団

CD2枚組:PCCB-00307 ¥3,360(税込)

SNKキャラクター総登場の人気シリーズ「NEO・GEO DJ STATION」のライブステージが遂に実現！オールスターキャスト声優陣と新世界SUPER BANDによる歌とドラマのライブ熱狂の2時間半をCD2枚組で収録。ゲームエンターテイメントの新しい可能性を実証した必聴アルバム！

<収録内容>
DISC.1
1.イントロダクション/2.We are the BOF/3.ためらいを焼きつくせ 唄：野中政宏/4.BOFストーリーズ1「おやぁ？ 何かお困りのようね？！」/5.Dear 舞 Boy 唄：曽木亜古弥/6.BOFストーリーズ2「ちょーっと待ったぁ！」/7.Heavy Baby's 唄：神谷けいこ・曽木亜古弥・生駒治美・麻績村まゆ子/8.BOFストーリーズ3「新BOF結成・・・・？」/9.チョイボンゲ音頭 唄：モンスター前塚/10.BOFストーリーズ4「あっしは孤独なロンリーウルフ」/11.連続ファミリードラマ・草薙家の一族（激突編）/12.連続ファミリードラマ・草薙家の一族（宿命編）/13.BOFストーリーズ5「チョイボンゲの陰謀 そのいち」/14.牙神幻十郎杯争奪、お笑い大合戦
DISC.2
15.笑顔でいるよ 唄：神谷けいこ/16.声を聞かせて 唄：生駒治美/17.BOFストーリーズ6「チョイボンゲの陰謀 そのに」/18.BOFストーリーズ7「BOFなんか、解散してやるッ！」/19.BOFストーリーズ8「京バンド vs 庵バンド 対決開始！」/20.ピースズ 唄：野中政宏/21.ブルーマリーブルース 唄：生駒治美/22.ネバールーズマイウェイ 唄：安井邦彦/23.BOFストーリーズ9「拍手」/24.夕陽と月 唄：安井邦彦・野中政宏/25.-帰衣-サンセット スカイ ファイナル 唄：コング桑田/26.アンコール曲・BOF Alive

-CAST-
八神 庵：安井 邦彦
草薙 京：野中 政宏
ギースハワード/牙神 幻十郎：コング桑田
ナコルル/ブルーマリー：生駒 治美
不知火 舞：曽木 亜古弥
リムルル：神谷 けいこ
一条 あかり：麻績村 まゆ子
ユキ：小島 朋子
チョイボンゲ：モンスター前塚
山崎 竜二：石井 康嗣
SNK宣伝課：中村 昭夫

-新世界楽曲雑技団 SUPER BAND-
Guitar：梶原 順
Drums：石川 雅春
Bass：渡辺 直樹
Keyboards：吉弘 'Pretty Honey' 知鶴子
Sax/Flute：小池 修





CD 98.3.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

侍魂～サムライスピリッツ～ ドラマCD/SNK

CD:PCCB-00300 ¥2,548(税込)

"ナコルルが生きている！？" 風の声を聞き、リムルルは旅立った！！インタラクティブラジオドラマ第17弾は、3D格闘アクション「侍魂～サムライスピリッツ～」。早くもドラマCDで登場！！

<収録内容>
-ストーリー1- 第一幕 羅陀羅/第二幕 姉を想いて・・・/第三幕 姉妹の闘い/第四幕 羅刹・覇王丸
-ストーリー2- 第二幕 暗殺者の宴/第三幕 手負いの牙、吠える/第四幕 カムイの巫女として・・・
おまけ ラジオ予告&ガイダンス

-声の出演-
覇王丸/中村大樹 ナコルル/生駒治美 リムルル/神谷けいこ 色/南かおり 柳生 髭馬/渡辺健
牙神 幻十郎/コング桑田 羅陀羅/真砂勝美 大僧侶/秋本洋介 おやじ/須子田章雄
密使/飛鳥紅一 遊郭の女/竹間千ノ美 門番/小林和美 ナレーション/大木民夫

CD 98.3.4 ON SALE

-Fantastic Character Series-

個人教授/毎日コミュニケーションズ

CD:PCCB-00304 ¥2,548(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

家庭教師となって教え子を育成する「個人教授」オリジナルサウンドトラック。オープニング（歌：藤野かほる）そしてエンディング（歌：菅原祥子）曲を、CDでしかきけない完全フルヴァージョンで完全収録、そしてフルアレンジしたゲームオリジナルBGMを収録！12Pオールカラーブックレット付。

CD 98.3.18 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

ブレイジングスター/夢工房

CD:PCCB-00306 ¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

大好評の横スクロールシューティング「ブレイジングスター」から、オリジナルBGM集が早くも1500シリーズで登場！S.E.コレクションの他、未使用曲もボーナス収録されてシューティングフリーク納得の1枚。解説書、楽譜付き。



<収録曲>
ORIGINAL BGM /BONUS TRACK: 未使用曲 /S.E.COLLECTION

CD 98.3.18 ON SALE

-Fantastic Character Series-

悠久幻想曲 2nd Album/メディアワークス

CD:PCCB-00308 ¥2,548(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

シリーズ最新作「悠久幻想曲2」が遂に登場。
タケカワユキヒデ、飯塚雅弓（声優）、清水夕紀美（アイドル）、田中理恵（オーディションにて選抜）が歌うSS+PS版のオープニング／エンディングのVOCAL曲をゲームできけないアルバムのみのフルコーラスで収録、ゲームオリジナルBGMをリマスターして収録したオリジナルサウンドトラック！

CD Single 98.3.18 ON SALE

星空のメロディー/生駒治美、神谷けいこ

CD Single:PCDB-00008 ¥1,050(税込)

生駒治美（ナコルル）、神谷けいこ（リムルル）の関西弁トーク炸裂で大人気「ねおちゅぴ」の主題歌、遂に完成！！ 番組オープニング曲（インスト）に、2人のボーカルによるイメージソング、エンディングテーマと、豪華3曲立て！ さらにメッセージトークも収録されてちゅぴーっなシングル。買わないとおっしおきだー！



<収録曲>
1.ねおちゅぴ メッセージ入りオープニングテーマ／2.星空のメロディー
3.ねおちゅぴ No.1／4.星空のメロディー（カラオケ）

「ねおちゅぴ」好評放送中!パーソナリティー:生駒治美、神谷けいこ
ラジオ日本(1422kHz)/東海ラジオ(1332kHz)/ラジオ大阪(1314kHz)

CD 98.4.1 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

THE FALLEN ANGELS 堕落天使/彩京

CD:PCCB-00305 ¥1,529(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

3/4月放送予定のラジオドラマは「悠久幻想曲 2nd Album」

CD 98.4.1 ON SALE

-RADIO DRAMA-

悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol.1

/メディアワークス

CD:PCCB-00305 ¥1,529(税込)

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/ お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 4月号

表紙●～幕末浪漫～ 月華の剣士 ©SNK 1997
表紙デザイン●山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)

声優インタビュー

西川葉月（にしかわはづき）

どうやったらキャラクターを魅力的に演じられるかいつも考えています!

今回の声優インタビューは『KOF'97』ではシェルミー役、そして現在好評稼働中の『月華の剣士』で雪役を演じている西川葉月さんの登場だ!
セクシーな声、可愛い声を自在に使い分けている彼女の素顔に迫ってお話を聞いてきたぞ!



西川葉月

誕生日：8月3日
血液型：B型
出身地：兵庫県
身長：157cm
趣味：映画鑑賞、読書、猫グッズ集め
スポーツ：スキー、ジャズダンス
担当ネオジオキャラとゲーム名：シェルミー（ザ・キング・オブ・ファイターズ'97）、雪（月華の剣士）
その他の仕事：MBS『WANTED』、SNKネオプリントスペシャルキャラクターボイス、SNKボイスDEホルダーキャラクターボイス



雪 ～幕末浪漫～月華の剣士

水津さんとの初共演はオーディションだった!?

—この世界に入ったきっかけを教えてください。

「高校2年生の頃に興味を持って、アナウンスや話し方のカリキュラムのある大学に入学したんですけど、どうしても中途半端なところがあって、専門的な技術を身につけようと思い、大学在学中に今所属している大阪テレビタレントビューローの養成所である、TTCに入りました。

SNKのお仕事をさせていただくようになったのは、オーディションがきっかけだったんです」

—何の役のオーディションだったんですか?

「特定の役のオーディションというより、とりあえず声を聞いてもらって後日声に合うキャラが出てきたら、というような感じのものだったんです。

そのオーディションの時に朝、雨が降ってまして、駅で転んだんですよ。階段の5段目ぐらい転げ落ちて靴が壊れちゃったんです。でも、ここで落ちたからオーディションは大丈夫だと思っていきましたケド（笑）」

—オーディションではどんなことをやったんですか?

「それまでのSNKゲームのアレンジCDなどに収録されたドラマの台本を使って、何人かで読み合わせをしたんです。

実はその時、事務所の先輩である水津光司さんとご一緒させて頂いたんですけど、今にして思うと、おもしろい縁ですよね（笑）」

正体が分からないそこがシェルミーの魅力!?

—シェルミーに対して持っているイメージを教えてください。

「シェルミーは、明るくて、子供っぽくて、大人っぽいというか、いろいろな要素を全部もってると思うんですよ。まあ普段の時とオロチの時の2面性を持ってるわけですが、本当の彼女がどっちかは分からないぞっていうところが彼女の魅力ですね。もちろんどちらも本当の彼女なんですけどね（笑）。きっと社とクリスなら本当の彼女を知ってるんじゃないかな? シェルミーは演じれば演じるほど奥が深くて…。もちろん自分の中で、シェルミーはこういう子っていうのがあるんですけど、やっているうちに思いがけない一面が見えたりして楽しいですね」

雪とは一緒に成長していきたいです

—雪はどうですか?

「雪はまだ18歳なのにすごくしっかりしてますよね。まあ、5年前に師匠が死んで家族がバラバラになってしまうとい



西川さんはキャラの気持ちまでよく考えるらしいぞ!

▶声優インタビュー西川葉月

う出来事があって、すごくつらいのに、苦しいとか、悲しいとかそういう気持ちを全部押し殺して、誰にも見せないんですよね。
　ラジオドラマで彼女が泣くシーンがあるんですけど、今まで押し殺してた感情が、溢れて出して止まらないさみしさみたいなものがあって…。すごく孤独なんです。だから彼女に対しては、可愛いとか色っぽいとかよりも愛しいって思っちゃうんですよ。
　だから、雪とは一緒に成長していきたいなと思います。今はまだ私の方が雪に寄りかかって助けてもらっている部分がありますけど」

役を作る作業はすべてが苦労の塊

――役づくりはしましたか？
「格闘ゲームの声ということで、闘う系のアニメやドラマを見て研究しました。おかげであの頃はビデオレンタルの量が凄かったです。
　あと、部屋でビデオ見ながら〝やっ！〟とか〝はっ！〟とかかけ声の練習していたら、壁をたたかれてしまいました。やっぱり、気合い入れた声ですから、うるさかったでしょうね、きっと（笑）」
――ゲームボイスの収録はどうでしたか？
「シェルミーの時は、初めてだったので緊張しました。しかも、当日台詞をみたら、一番目にあったのが〝はじめてだからやさしくしてね〟ですからね。どれだけさらっといえるかが勝負だなって思いましたね。さわやかなお色気出そうって気をつけてやりました。
　雪の時は、実は棒を持ちながら声を出してたんです。だから本当に槍をもって闘っているみたいな気分になれて、適度な緊張感の中で演じられました。やっぱり形から入って大事ですね」
――苦労した点はどんなところですか？
「どうしてもいえない台詞があって、すごくにつまっちゃった時は困りましたね。
　でも役を作っていくところから全部、苦労していると思います。毎回、やった直後から反省がはじまるんですよ。それがその時の精一杯なんですけど、どうしても後からもっと素敵に演じてあげられたかもしれないって思っちゃうんですよね」
――気にいっている台詞はありますか？
「シェルミーは、その時によって違うんですよ（笑）。今はオロチの時の〝降りてきなさい〟というのが好きです。あと、やっぱりシェルミーといえば〝アハッ♡〟かな？
　雪は、やられちゃった時のせりふなんですけど、〝ごんなところで…、もり…〟というのが好きですね。雪の秘めた想いが凝縮されている感じがするので好きです」



本日の衣装チェック！　ミニスカートがポイント♡



これが『月華』のポスターよん♡　とポーズ！

初の主演ドラマは大物に囲まれて緊張の連続！

――ラジオドラマは雪が主役という感じでしたが…？
「そうなんですよ。だからドラマのお話頂いた時はうれしかったです。でも不安とかプレッシャーで全然眠れなくなっちゃったんですよ。やっとぐっすり眠れたのは収録の一日目が終わった夜だったんです。
　シーンによっては、右に大塚明夫さん、左に山口勝平さん、後ろに青野武さんというすごいメンバーに囲まれてですからね。
　緊張しましたけど、なかなかできない貴重な体験をさせて頂きました」
――先日のDJステーションライブにいらっしゃっていたということですが…？
「遊びにいっていました。実は場内アナウンスをさせていただいたんですよ。普通のアナウンスだったんですが、最後に〝アハッ♡〟といったら会場の人も〝シェルミーだ〟って、気づいてくれたみたいで、ちょっとうれしかったですね」
――大阪からわざわざいったんですか？
「出演者の方たちに誘って頂いたし、打ち上げにもつれていってあげるといってくれて（笑）。こんな大きなイベントはなかなかないし、勉強するいいチャンスだと思って、はるばる大阪から東京までいっちゃいました。でも実際は勉強どころじゃなくて…。一観客になって、すっかり楽しんじゃいました（笑）」

これからも雪とシェルミーをよろしくね♡

――ゲームはやりますか？
「SNKで仕事をするようになって興味が出てやるようになりました。一時期は目につくゲーセンにはいかずにいられない病にかかってましたね。
　自分のキャラを使っているんですが、思った通りに動かしてあげられないんですよ。技の出し方を人に教えて頂いたり、本を読んでみたりするんですけど、難しくて…。未だに3人目にいくかいかないかで負けちゃってます。
　あとはパズルゲームもやりますね。ちょっと前まで『マジカルドロップIII』にハマってました。今のところ『ひたすらモード』で一段までしかいかないんですけど」
――最後に読者の皆さんに一言お願いします。
「これからも雪とシェルミーを可愛がってください。皆さんそれぞれに好きなところがあって、それぞれの愛し方があると思いますが、その愛に負けないようにがんばります」



『ボイスDEホルダー』にて１枚♡　この声も西川さんがやっているのだ！

ファンレターの宛先
〒112－0005
東京都文京区水道２－13－12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「西川葉月ファンレター」係

RB2 THE NEWCOMERS™
REAL BOUT 餓狼伝説 2







餓狼シリーズ第7弾ついに登場!!

SNK
業務用MVS 春予定／価格未定
家庭用ROM 春予定／価格未定
家庭用CD 発売日未定／価格未定
SS
PS
539M
格闘アクション

去年の冬はとうとう餓狼出なかったなぁ～、などとお嘆きのアナタに朗報！　この春、ついに餓狼伝説シリーズ最新作が出るのだ。それがこの『THE NEWCOMERS』！

タイトル通り、久々の新キャラを２人も迎えての登場となるこの作品、待ちわびた餓狼ファンの期待に応えられる内容なのは間違いナシ！

今回は、登場キャラ22人と、現段階でのシステムを紹介するぞ!!

システム紹介

基本操作

基本操作は次の通り。前作とさほど違いはないようだ。

●ボタン操作一覧
- Aボタン…パンチ
- Bボタン…キック
- Cボタン…威力大攻撃
- Dボタン…ライン移動

●レバー操作一覧
- →…前進
- ↘…しゃがみ前進
- ↓…しゃがみ、ライン戻り
- ↙…しゃがみ、しゃがみガード
- ←…後退、立ちガード
- ↖…後ろジャンプ
- ↑…垂直ジャンプ
- ↗…前ジャンプ
- 上方向に一瞬入力…小ジャンプ
- →→…ダッシュ
- ←←…跳び退き

ラインシステム

基本的には前作『RB餓狼SP』と同じ2ライン制だが、システム的には前々作の『RB餓狼』に戻った。

前作では、対ライン攻撃などをしない限りスウェーラインにい続けることができたが、今回はスウェーラインに移動して一定時間が経過すると、自動的にメインラインに戻ってしまうのだ。ダッシュ、対メインライン攻撃、対スウェーライン攻撃に対してガード、をすることでも、自動的にメインラインに戻ってしまうぞ。スウェーライン上でレバーを上方向に入れ続けるか、前後に歩き続けていれば、メインラインに戻ることはない。

また、スウェーラインではジャンプすることはできない。

ライン移動系操作やライン移動絡みの攻撃には、次のようなものがある。

ライン移動系操作

●ライン移動

自分も相手もメインライン上にいる時、Dボタンで素早くスウェーラインに移動する。



Dボタンで素早く移動すれば、相手の攻撃をかわせる

●ライン戻り・通常

自分がスウェーラインにいる時、Dボタンでメインラインに戻る。

●ライン戻り・クイックロール

自分がスウェーラインにいる時、レバー↓でメインラインに戻る。この時、自分は全身無敵。

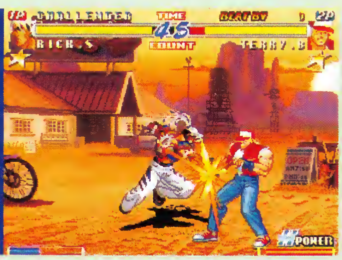


全身無敵状態で、メインラインに復帰！

自分がスウェーラインにいる時

●対メインライン上段攻撃

ライン間を移動しながら、Aボタンでメインラインにいる相手に対して、しゃがみガード不可の攻撃をする。この時、自分は下半身無敵。



スウェーラインからの上段攻撃。下半身は無敵だぜー

●対メインライン下段攻撃

ライン間を移動しながら、Bボタンでメインラインにいる相手に対して、下段攻撃をする。この時、自分は上半身無敵。



スウェーラインからの下段攻撃。上段と使い分けろ

●対メインライン威力大攻撃

ライン間を移動しながら、Cボタンでメインラインにいる相手に対して、威力の大きい攻撃をする。

●対メインライン必殺技

ライン間を移動しながら、↑↓＋Dでメインラインにいる相手に対して、必殺技で攻撃をする。この必殺技は、特定のキャラに設定されている。

自分がメインラインにいる時

●対スウェーライン上段攻撃

Dボタンで、スウェーラインにいる相手に対して、上段攻撃をする。

●対スウェーライン下段攻撃

↓＋Dで、スウェーラインにいる相手に対して、下段攻撃をする。

●対スウェーライン必殺技

各コマンドでスウェーラインにいる相手に対して、必殺技で攻撃をする。この必殺技は、特定のキャラに設定されている。

自分も相手もメインラインにいる時

●ラインずらし通常攻撃

特定のキャラに設定されている技によって、相手をスウェーラインにずらす。コンビネーションでずらせるものもある。

●ラインずらし必殺技

特定のキャラに設定されている必殺技によって、相手をスウェーラインにずらす。



前作にはなかったのがコレ。必殺技で、相手を飛ばせ！

ブレイクショット

ガード後の硬直をキャンセルして必殺技を繰り出すことができる。パワーゲージH以上の時のみ可能だ。

前作では、各キャラに1個ずつしかなかったが、今回は、複数の必殺技がブレイクショットに対応している。

ただし、ブレイクショットとして設定されている必殺技でも、無敵時間の有無などによって性能差がある。また、実際には多段ヒット系の技に対して使った場合、ブレイクショットとしての効果がない場合もあるので注意だ。



今回はパーンナックルでもブレイクショットできるぜ！

挑発

前作までは、一定距離以上離れてCボタンという操作だった挑発は、今回は距離に関係なくC＋Dで出せるようになった。キャンセルは可能だ。



挑発もC＋Dでお手軽！ 密かに気になるのはジョーの…

ライン移動禁止ステージ!!

チン、山崎が登場する香港ビル屋上ステージと、香緋、ホンフゥが登場するチャイナタウン門前のステージの2ヵ所は、1ライン制になっている。スウェーラインに障害物が置かれ、ライン移動をすることができないのだ。

ここでは、残念ながらライン絡みの攻防は楽しめない。しかし、ラインずらし攻撃などは可能なので、相手を奥の障害物にぶつけて、ダメージを奪うことができるぞ。



いくらぶつかっても障害物は壊れないので、一生1ライン

パワーゲージ

基本的には前作と同じで、〝基本技を当てる〟〝必殺技を出す〟〝相手の攻撃をガードする〟ことで、それぞれパワーゲージが増加する。ゲージは次の3段階だ。

Hパワー

ブレイクショット、グラウンドスウェーが使える。

Sパワー

超必殺技が使える。

Pパワー

潜在能力が使える（体力ゲージ点滅時）。



パワーゲージがSとPの時は、必殺技の性能が変わるものもあるぞ



Pパワー時は、潜在能力のチャンス。背景の演出は全キャラ共通だ

グラウンドスウェー

ダウン時に↖or↑or↗＋Dと入力すると、ダウンせずにスウェーラインに逃げられる。

また、ダウン後に←＋Dで、地面でバウンドせずにメインラインで起き上がれる「テクニカルライズ」が加わった。

ただし、投げ技、超必殺技、潜在能力、ブレイクショットでダウンした時は回避不可能。



ダウンする時にコマンドを入力すると、ゴロゴロ転がって…



スウェーラインに避難！ メインラインで素早く起き上がるものもある

避け攻撃

相手の攻撃を避けて、攻撃を繰り出せる。コマンドはA＋Bに変更され、より簡単に出せるようになった。

避けている間は上半身が無敵、キャンセルが可能、パワーゲージに関係なく出せる、など、性能的には前作と変わらない。



ガードに関係なく、いつでも出せるようになった

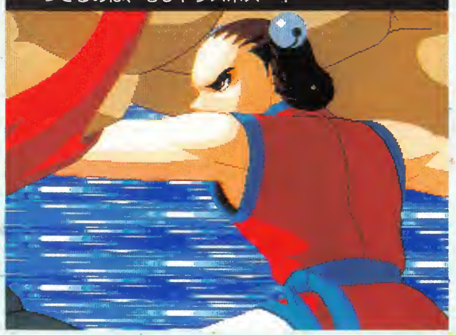
※記事中のコマンドは、すべてマイキャラが右向き時のものです。
※記事内容及び画面写真は、開発中のものです。製品版とは異なる場合があります。

COMERS

登場キャラクター紹介



オープニングデモ（香緋編）のカット。香緋が闘ってるのは、もしやラスボス…？



PROFILE

格闘スタイル：中国拳法全般
国籍：アメリカ
職業：ウェイトレス（バイト）
生年月日：1981年５月25日
年齢：17歳
身長：160cm
体重：45kg
血液型：B型
スリーサイズ：77・54・79
趣味：昼寝
好きな食べもの：海老餃子
嫌いなもの：礼儀作法
大切なもの：友達
得意スポーツ：短距離走
好きな音楽：日本のポップス
特技：早食い
声優：金月真美



闘いは楽しみだけどおなか減ったなあ～！

餓狼の先輩方について一言

うわぁ！　強そうな人たちがいっぱいいる。全員と闘ったら、おなか空くだろーな。顔の怖い人の方が強いのかな？　それとも、案外チンケな感じの人が強かったりして…。うーっ、早く闘いたい!!

李（リー） 香緋（シャンフェイ）

バックストーリー

火事と喧騒が三度の飯よりも好きかもしれない（でもご飯も好き）17歳。

サウスタウンの一角にあるチャイナタウンで生れ育った香緋は、幼い頃からさまざまな拳法の流派に顔を突っこみ、修行を積んだ。

飽きっぽい性格のせいで長続きはしないものの、天性の勘のよさと身の軽さを活かし、10歳の頃から喧嘩で負けたことがない。

娘らしい生活をさせたがる両親とは、年に数回、辺りの家々に響き渡るほどの大喧嘩を繰り返している。

そのたびに香緋が、外叔祖（母方の大叔父）であり、この街を束ねる大人でもある〝白叔父さん〟の家に転がりこむのが、この街では最早年中行事のひとつ。しかし、家出といっても所詮同じ街の中のことなので、両親も香緋もしばらくすると何事もなかったかのように仲直りをする。

現在も〝家出〟中で、いつもの如く白大人の経営する中華料理店のウェイトレス兼用心棒を務めている。

彼女が初めて家出をしてバイトをはじめた時から、無事に逃げおおせた食い逃げ犯は一人もいないという。

キャラ設定

よくいえばさっぱりした、悪くいえば飽きっぽい性格。非常にそそっかしい上にケンカっぱやいので、いつも生傷が絶えない。

白大人をはじめとするチャイナタウンの長老達の中では、その天真爛漫さと威勢のよさから、絶大な人気を誇る。

ギースに牛耳られたサウスタウンの中で、暴力に怯えることなく抵抗し続けた老人達の目には、何者にも捕らわれない香緋の姿は、ことさら爽やかなものとして映るらしい。



クラックシュートや黄金のカカト系の足技かな？



対空系必殺技。今の時点では、異常に出が早い



肩口からタックルをかます。メリメリけずれそうだ…

気孔技はお手のもの？　突進系か投げ系か気になるところ



THE NEW

バックストーリー

チャンピオンへの挑戦権を得た夜、リックはじっと考えこんでいた。祝賀パーティのおこなわれているホールの窓の外では、風の音が甲高く響いている。

カジノのショーボクサーから、10年かかってここまで辿り着いた。本来なら狂喜していなければならない夜のはずだった。

リックの友人が不思議そうに顔を覗きこむ。

「なんだぁ？ シケた顔してんな、リック。どうかしたのか？」

「いや、なんでもない」

短く答えて、リックは窓の外を見やった。

リックはネイティブ・アメリカンの父と、白人の母の間に生まれた。

生まれてすぐに亡くなった父のことはまるで記憶になくても、リックは幼い頃から、自分の中にネイティブとしての血が流れていることに気づいていた。微かにではあるが、自然の声を聞くことができたからだ（といっても、傘を持っていくかどうか決めるくらいの役にしか立たなかったが）。

こんな風の日にはいつも聞こえていた自分への呼び声が、今晩は特にはっきりしていると思うのは気のせいだろうか？

「…違うな、俺を呼んでるんだ」

不意に立ち上がったリックを、友人が驚いて見上げた。

「リック！ おい、どこいくんだ!?」

「悪いな、あとは適当にやっといてくれ。タイトル戦には戻るよ」

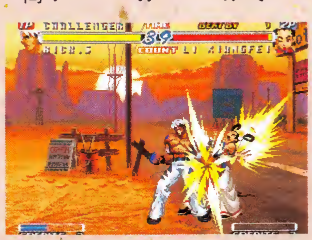
背後で友人が何かいうのを聞き流して、リックはドアを閉めた。

キャラ設定

大雑把でマイペースな性格。しばしば思いつきで行動する。

普段は子供のような面が表に出ているが、闘いの場では常人離れした集中力を発揮し、外見からは想像もできないほど緻密な闘いを見せる。

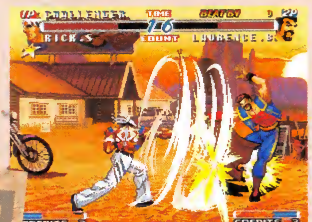
強い相手は素直に賞賛するが、弱者に対してはあまり心優しいとはいえない。



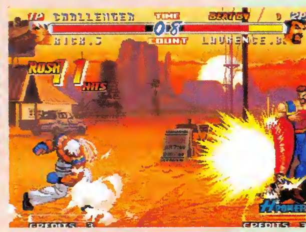


残像からして、横～上への連続攻撃のようだが？

地上でのアッパー攻撃？ もしかしたら突進攻撃かも



竜巻ばーんち！ 対スウェーライン必殺技のようだ



これも対スウェーライン必殺技のようだ。しかも飛び道具



本当の闘いってヤツを教えてもらおうか！

PROFILE

格闘スタイル：ボクシング
国籍：アメリカ
職業：ボクサー
生年月日：1971年8月16日
年齢：27歳
身長：187cm
体重：80kg（クルーザー級）
血液型：B型
趣味：木彫り
好きな食べもの：ダチョウの卵
嫌いなもの：化粧品の匂い
大切なもの：ターコイズのピアス
得意スポーツ：ボクシング
好きな音楽：カントリーミュージック
特技：天気を当てること
声優：タニー山口

餓狼の先輩方について一言

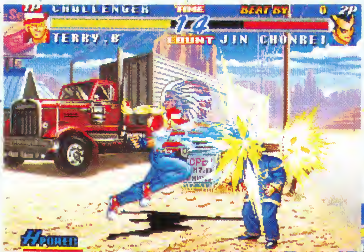
フン、結構面白そうなのがいるな。さあ、アンタらがカッコだけじゃないってのを見せてくれよ。本当の闘い、ってヤツをさ。多分、俺はそれを知るためにきたんだ。

リック・ストラウド



オープニングデモ（リック編）より。実はオープニングは2種類あるのだ





バーンナックル。相変わらずの突進技。今回も連続技に組み込めるのか!?



新技のファイヤーキック。浮かせたらライジングやクラックで追い打ち可能



ゲイザー!! 別ラインへの攻撃判定が復活したようだ

香緋とリックについて一言

へぇ一、新顔か。なかなか手応えありそうだな。女の子の方はえらく小さい気がするけど、まぁ、楽しいバトルができるんなら、そんなこと関係ないか。今から闘えるのが楽しみだぜ。

PROFILE

格闘スタイル：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
職業：フリーター
生年月日：1971年3月15日
身長：182cm
体重：82kg
血液型：O型
趣味：ビデオゲーム、トローリング
（最近趣味の合う友達ができた）
好きな食べもの：ファーストフード
嫌いなもの：なめくじ
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：ロック
特技：女性のスリーサイズを当てること
声優：橋本さとし



楽しいバトルをしようぜ！

テリー・ボガード



手加減はしませんよ！

PROFILE

格闘スタイル：不知火流忍術ー骨法
国籍：アメリカ
職業：不知火流体術師範
生年月日：1972年8月16日
身長：172cm
体重：67kg
血液型：A型
趣味：修行
好きな食べもの：納豆スパゲッティ
嫌いなもの：犬
大切なもの：修行時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写ったもの）
得意スポーツ：ショートトラック
好きな音楽：静寂
特技：断食
声優：難波圭一



幻影不知火。連続技に組みこめるうえ、グラフィックが一新された



どっからどう見ても激飛翔拳…。裏キャラじゃないよね?



超裂破弾も健在のようだ。出がかりの無敵時間が気になる

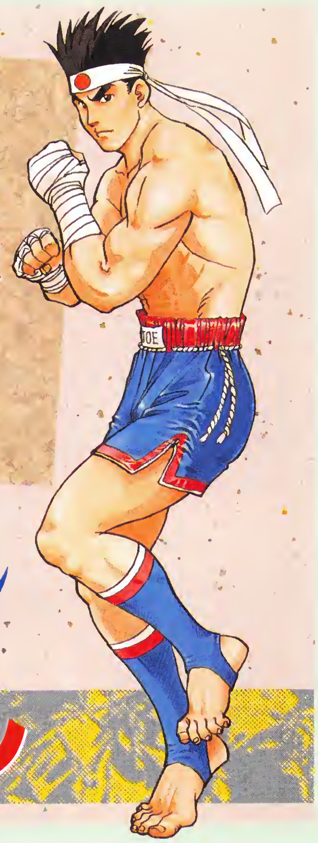
香緋とリックについて一言

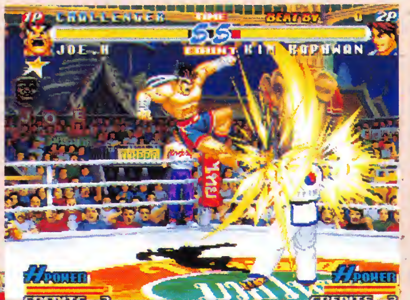
たとえどんな相手でも、全力で闘うのみ！　手加減はしませんよ。

アンディ・ボガード

ジョー・ヒガシ

俺様最強!!





黄金のカカト。今回も奇襲に役立つか？



対ラインへの攻撃判定はいかに!?



台風系飛び道具だ。性能アップ希望！

PROFILE

格闘スタイル：ムエタイ
国籍：日本
職業：ムエタイ選手
生年月日：1972年3月29日
身長：180cm
体重：71kg
血液型：AB型
趣味：喧嘩
好きな食べもの：ワニの唐揚げ
嫌いなもの：正装すること
大切なもの：はちまき
得意スポーツ：格闘技全般
好きな音楽：ド演歌
特技：ナンパ（成功率99%と本人談）
声優：檜山修之

香緋とリックについて一言

ナハハハハ！　ガキンチョなんか俺様の敵じゃねぇな！　…ああ？　野郎の方は俺よか上？　年寄りは帰って寝てな!!
このジョー・東様より強ぇーヤツなんていねぇよ！

不知火　舞

餓狼のヒロインは私よ！



香緋とリックについて一言

あの男の人、ちょっと格好いいわよね。もちろん、アンディには負けるけど。女の子の方は、まだ子供って感じかな。やっぱり餓狼のヒロインは、この舞ちゃんで決まりね！

PROFILE

格闘スタイル：不知火流忍術
国籍：日本
職業：不知火流忍術継承者
生年月日：1974年1月1日
身長：165cm
体重：46kg
血液型：B型
スリーサイズ：87・54・90
趣味：料理
（最近はお弁当作りに凝っている）
好きな食べもの：お雑煮
嫌いなもの：蜘蛛
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
得意スポーツ：羽根つき
好きな音楽：へヴィメタル
特技：和裁
声優：曽木亜古弥



扇子でKILL！　サムスピの強斬りみたい



龍炎舞のしっぽは、対ラインにも届くようになったようだ



KOFにある白鷺の舞の空中版、ってトコ？　対空っぽい



レイジングストームはRBSP風。スウェーラインにも攻撃判定があるぞ



ダブル烈風拳！　今回はトリプル烈風拳が登場…っていうのはただの希望っス





ギースお得意の当て身技に下段が新登場!!

そして急所を突く。雑魚は死ねい！

PROFILE

格闘スタイル：古武術
国籍：アメリカ
職業：ハワードコネクション総帥
生年月日：1953年1月21日
身長：183cm
体重：不明
血液型：B型
趣味：不特定（凝り性だが飽きっぽい）
好きな食べもの：ステーキ（レア）
嫌いなもの：邪魔者（自分の野望を阻止する者）
大切なもの：己自身
得意スポーツ：なし
（強いていうならビリヤード）
好きな音楽：ゴッドファーザー〜愛のテーマ
特技：物事を強引に解決させること
声優：コング桑田

香緋とリックについて一言

ふん！　若造に用などないわ。この私に傷の1つでもつけることができたら、誉めてやろう。



若造には用はない！

ギース・ハワード



修羅の根源は拙者が絶つ！

PROFILE

格闘スタイル：正伝無道流武術
国籍：日本
職業：住職
生年月日：1946年7月3日
身長：176cm
体重：86kg
血液型：A型
趣味：将棋
好きな食べもの：甘いもの
（しるこ、あんみつ）
嫌いなもの：不知火流忍術
大切なもの：日本刀（恩師の形見）
得意スポーツ：水泳を少々
好きな音楽：浪曲
特技：霊を鎮めること
声優：石井康嗣

香緋とリックについて一言

うぬ、こ奴らもまた、修羅に魅入られた者たち。その力、拙者が封じてやらねばなるまい…。

望月双角



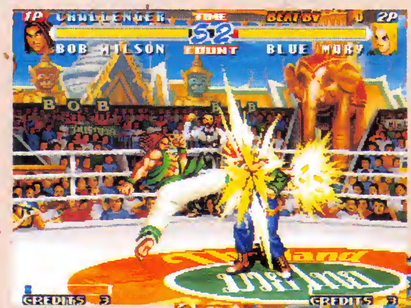
野猿狩りは真横に飛んでいくようになった。ヒットするとこのような演出が見れるのだ



ごっつい鬼を召喚する超必殺技。スウェーラインにも攻撃判定アリ



喝のグラフィックも派手に。この技の使いどころは…？



モンキーダンスは、今回もブレイクショットに使えるか？



サイドワインダーは
グラフィックが変化。
スキはあるよ



超必殺技。新技か、デンジャラスウルフの改訂版か？

PROFILE

格闘スタイル：カポエラ
国籍：ブラジル
職業：パオパオカフェ２号店の店長
生年月日：1974年５月15日
身長：184cm
体重：84kg
血液型：O型
趣味：ダンス（サンバ、レゲエで踊る）
好きな食べもの：果物(リンゴ、パイン)
嫌いなもの：昆虫
大切なもの：家族
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：アシッドジャズ
特技：他人をヨイショすること
声優：森川智之

香緋とリックについて一言

ボクシングと中国拳法デスか。私のカポエラが通用するか、楽しみです！　よかったら私のお店にも寄ってみてくださイね。



カポエラで勝負で～す！

ボブ・ウィルソン



何人いても楽勝だっちゃ！

香緋とリックについて一言

ちぃとばかし強いくらいのヤツが何人きよってん、なんちゅうことなか！　パシパシーッと片づけてやるっちゃ！

PROFILE

格闘スタイル：クンフー
国籍：香港
職業：刑事
生年月日：1966年８月21日
身長：176cm
体重：78kg
血液型：O型
趣味：囮捜査（謹慎は解けた）
好きな食べもの：餃子
嫌いなもの：規則
大切なもの：恋人
得意スポーツ：自転車競技
好きな音楽：女性アイドルの曲ならなんでも
特技：物事をウヤムヤにすること
声優：森川智之

ホンフゥ



これは新技？　勢いあまって自分も焦げてるっちゃー！



この残像でこのヒット数。超必殺技のフィニッシュだろう



炎の種馬にしてはヒット数が少ないような気がするが…。連打中断の演出は変わったかな？



スピンフォールのスキは、いかがなもんかに〜

バーチカルアロー後の追い打ち技は健在かな？

M．タイフーンの減りには、今回も期待したい



どんな闘いになるか楽しみね！

PROFILE

格闘スタイル：コマンドサンボ
国籍：アメリカ
職業：フリーエージェント
生年月日：1973年2月4日
身長：168cm
体重：49kg
血液型：AB型
スリーサイズ：86・54・85
趣味：バイクツーリング
好きな食べもの：ビーフカップ
嫌いなもの：ネコ
大切なもの：革ジャン
得意スポーツ：野球
好きな音楽：バラード
特技：嫌なことをすぐ忘れる
声優：生駒治美

香緋とリックについて一言

フフフ、やっぱりきたのね、あの子たち。闘うのが楽しみだわ。

ブルー・マリー



吹き飛ばしてやろうか!?

PROFILE

格闘スタイル：キックボクシング
国籍：アメリカ
職業：キックボクサー（最近現役復活）
生年月日：1963年9月16日
身長：195cm
体重：115kg
血液型：A型
趣味：ボディビル
好きな食べもの：カレーライス
嫌いなもの：息子をイジメる奴
大切なもの：妻と息子（ジュニア）
得意スポーツ：アイスホッケー
好きな音楽：ジャズ
特技：ビール一気飲み
声優：B.J.LOVE

香緋とリックについて一言

ガハハハハ！　吹き飛んじまいそうな奴らだな。あんなひょろっこいんじゃ、俺のジュニアにだって敵わねぇぜ！

フランコ・バッシュ

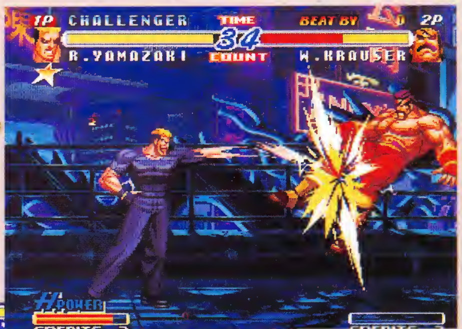


ゴールデンボンバーは今回も連続技専用か？

ついに無敵時間がついたガッツダンク。対空技として使えるぞ

前々作の超必、ファイナルオメガショット復活か!?

俺のヘビ、食らってみるかぁ?



蛇使いは、上、中、下段そろってるかな?



ドリルの途中に似てるケド、ヒット数が出てないね…



2ヒットということは、出はじめの攻撃判定も残ってるよ～ね

香緋とリックについて一言

どっちも生意気そうなツラしやがって！ …ヒヒヒ、俺のヘビはイテェぞぉ!!



PROFILE

格闘スタイル：我流喧嘩空手
国籍：日本
職業：闇のブローカー
生年月日：1963年8月8日
身長：192cm
体重：96kg
血液型：A型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べもの：馬刺し
嫌いなもの：労働
大切なもの：自分の利益に関わることすべて
得意スポーツ：なし
好きな音楽：なし
特技：3日は不眠でいられること
声優：石井康嗣

山崎竜二（やまざきりゅうじ）

誰か僕の下僕にならない?



香緋とリックについて一言

へェ、新人かぁ！ うーん、どっちもいまいち僕の好みじゃないけど…。下僕にならしてやってもいいよ。なーんてね。

PROFILE

格闘スタイル：帝王拳
国籍：中国
職業：無職
生年月日：1980年6月6日
身長：170cm
体重：54kg
血液型：不明
趣味：写真を撮ること
好きな食べもの：辛いもの
嫌いなもの：深海魚（顔が怖い）
大切なもの：兄
得意スポーツ：球技以外は好き
好きな音楽：アニメ主題歌
特技：皮肉（本人は悪気なし）
声優：山口勝平

秦崇秀（じんちょんしゅう）



火龍が出現。サラマンダー? 超必や潜在級の迫力じゃ



別ラインの相手を青い炎（雷?）で持ち上げてる?



帝王（空殺）漏尽拳は出しやすくなってるといいが…

我が帝王拳が最強だ！





対空技&ブレイクショットとして信頼できるか？



パワーアップした漏尽拳かな。それとも超必？



この"厚み"は…2ライン分の攻撃判定が期待できそう

PROFILE

格闘スタイル：帝王拳
国籍：中国
職業：無職
生年月日：1980年６月６日
身長：170cm
体重：55kg
血液型：不明
趣味：スノーボード
好きな食べもの：杏仁豆腐
嫌いなもの：努力
大切なもの：弟
得意スポーツ：個人技全般
好きな音楽：なし
特技：オシャレ（最近色気づいてきた）
声優：山口勝平

香緋とリックについて一言

何人増えようと、雑魚は所詮雑魚だ。フン、我が帝王拳に勝るものはないのだ！

秦 崇雷（しん すうれい）

YO！楽しくやろうぜ！



PROFILE

格闘スタイル：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
職業：プロダンサー
生年月日：1967年２月２日
身長：179cm
体重：62kg
血液型：B型
趣味：ダンス・ダンズ・ダンズ
好きな食べもの：バターコーン
嫌いなもの：ライジングタックル
大切なもの：ヒヨコのPちゃん
得意スポーツ：ストリート・バスケット
好きな音楽：ラップミュージック
特技：アメリカンジョーク
（ベタすぎて笑えない）
声優：コング桑田

香緋とリックについて一言

OH！ 人数が増えるのは大歓迎さ！にぎやかになるからな！ 楽しくやろうぜ、BABY!!

ダック・キング



垂直ジャンプC？にしては、ヒットマークが派手っス



対メインライン必殺技として活躍して欲しい



ブレスパの間合いはどうだろう？これこれ、踊りすぎじゃ



これも前作の立ちCに似てるけど…ヒットマークが気になる



飛燕斬ヒット後の追い打ちは残ってるでしょ～か？



潜在能力の鳳凰脚だろうか。キムとその息子2人じゃありません

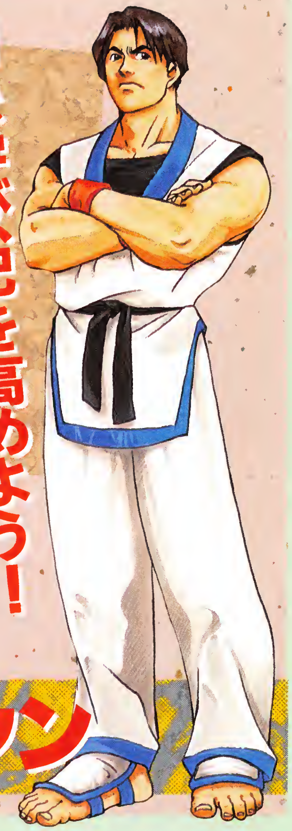
PROFILE

格闘スタイル：テコンドー
国籍：韓国
職業：テコンドー師範
生年月日：1964年12月21日
身長：176cm
体重：78kg
血液型：A型
趣味：カラオケ
好きな食べもの：焼き肉
嫌いなもの：悪
大切なもの：妻と2人の息子
得意スポーツ：体操
好きな音楽：ムード歌謡
特技：熱湯風呂でガマンすること
声優：橋本さとし

香緋とリックについて一言

なかなかよい目をした格闘家たちだ。闘えば、お互い学ぶことも多いでしょう。楽しみにしています！

闘い、学び、己を高めよう！



キム・カッファン

燃やし尽くしてやるぜ！



香緋とリックについて一言

ヘッ！　興味ねぇな！　俺にケンカ売ろうってンなら、命捨てる気できな。燃えカスにしてやるからよ!!

PROFILE

格闘スタイル：棒術
国籍：イギリス
職業：ギースの側近
生年月日：1966年12月25日
身長：179cm
体重：77kg
血液型：B型
趣味：洗濯
好きな食べもの：卵料理
嫌いなもの：命令
大切なもの：妹
得意スポーツ：棒高跳び
好きな音楽：パンク
特技：ギターのソロプレイ
声優：山西惇

ビリー・カーン



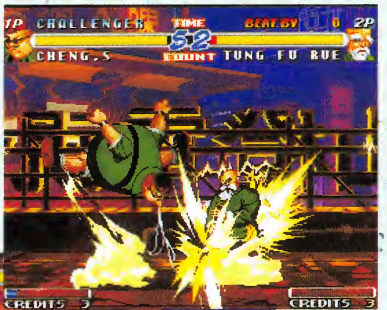
当て身か？　前作では裏キャラしか使えなかったのだが…



超火炎旋風棍は、相変わらずライン移動に弱いのか⁉



新技⁉　グラフィックから、対ラインの敵も燃やせそう



前作の潜在能力のように、宙に浮かんで攻撃するのだろうか



人間やめますか⁉ 体、柔らかいんですね…



爆雷砲の連発は可能でしゅか～？

チン・シンザン

強敵はいなそうでしゅね？



PROFILE

格闘スタイル：太極拳
国籍：台湾
職業：実業家
生年月日：1952年8月10日
身長：160cm
体重：130kg
血液型：O型
趣味：貯金
好きな食べもの：ラーメン
嫌いなもの：ピンポー
大切なもの：お金
得意スポーツ：卓球
好きな音楽：ポップス
特技：徹マン（連続1週間の記録保持）
声優：中井重文

香緋とリックについて一言

とてもビジネスの相手にはなりそうもない人たちでしゅね。モチロン、私の太極拳の相手になんてなりましぇん。ま、他を当たるんでしゅね。

タン・フー・ルー

儂が稽古をつけてやろうか？



香緋とリックについて一言

ふむ、素質のありそうな若者たちじゃが、どちらにもまだまだ欠けとるモンがあるのう。自分に何が必要か知りたいなら、儂のところへくるがいい。フォッフォッフォッフォッ。

PROFILE

格闘スタイル：八極聖拳
国籍：中国
職業：八極聖拳総帥
生年月日：1924年4月14日
身長：163cm
体重：46kg
血液型：A型
趣味：瞑想
好きな食べもの：茶たまご
嫌いなもの：贅沢
大切なもの：弟子達
得意スポーツ：太極拳
好きな音楽：民謡
特技：自然と同化すること
声優：中井重文



飛び道具は貫通するじゃろうか…？



超必か？ 元の大きさの4倍くらいに膨れあがりま～す



攻撃判定は両手にあるのかな？ 相手がどこにいるのか分からん





ブラッディカッター。今回は昇りで技が出てしまうようになった。当然、裏まわりも狙えない

マントを回転させて攻撃する新技。判定は大きいが、ライン移動に弱い

香緋とリックについて一言

なんて愚かな…。わざわざこんなところにやってくるとは、よほどこの私に血の雨を降らせて欲しいらしい…。フフフ…、楽しみにしているぞ。

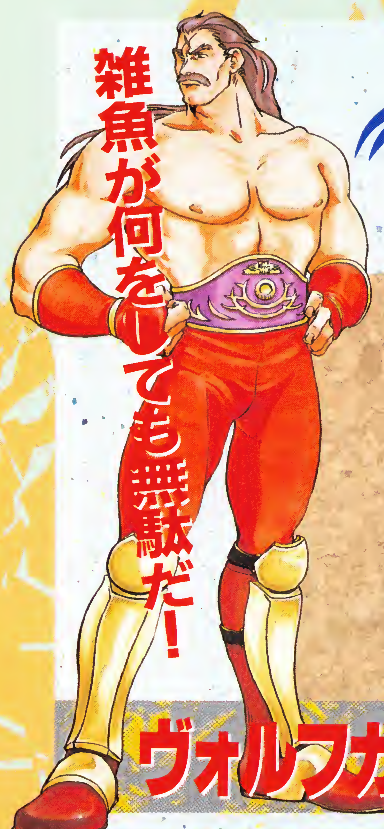


血の雨を降らせてあげましょう!

PROFILE

格闘スタイル：我流マタドール殺法
国籍：スペイン
職業：シュトロハイム城の警備隊長
生年月日：1960年9月4日
身長：195cm
体重：95kg
血液型：B型
趣味：フラメンコ、ギターを弾くこと
好きな食べもの：ビーフシチュー
嫌いなもの：女、子供
大切なもの：名誉
得意スポーツ：フェンシング
好きな音楽：フラメンコ
特技：流し目（自信過剰）
声優：有田洋之

ローレンス・ブラッド



雑魚が何をしても無駄だ!

香緋とリックについて一言

お前たちのような小物が、この私に挑戦しようとは片腹痛い。無知な思い上がりは罪になるのだということを教えてやろう。

PROFILE

格闘スタイル：総合格闘術
国籍：ドイツ
職業：シュトロハイム城の城主
生年月日：不明
身長：200cm
体重：145kg
血液型：A型
趣味：中世の骨董品収集
好きな食べもの：血のしたたるステーキ
嫌いなもの：虚栄、虚構
大切なもの：騎士道精神
得意スポーツ：スポーツ万能だが、興味なし
好きな音楽：クラシック
特技：ギャンブル全般（意外とセコイ）
声優：B.J.LOVE

ヴォルフガング・クラウザー



対空技か、それとも掴んだ相手を持ち上げてるのか…



ブリッツボ〜ル。ABで、上下段が選べるか?



毎度お馴染みの皇帝波。ライン移動されても大丈夫?

幕末浪漫 月華の剣士

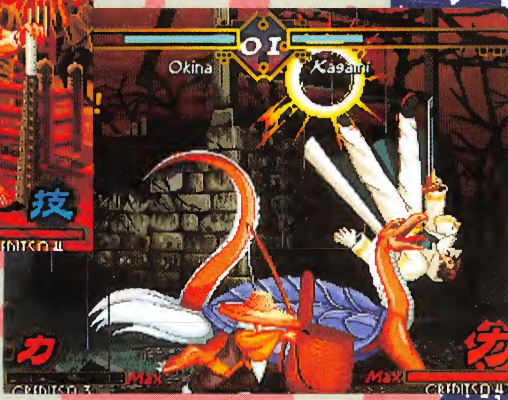
©SNK 1997 TM

嘉神&武蔵の対CPU攻略!!

『月華の剣士』の攻略もいよいよ大詰め。今月はボスキャラの２人・嘉神と武蔵を使った対CPU戦攻略をお届けするぞ！
　システムお得情報やCPUキャラの出現パターンも参考にしてね。

システム解析／ジェイケイ





SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	3月26日発売予定／6,800円
SS	
PS	
474M	格闘アクション

システムお得情報

　『月華の剣士』のシステム解析も今回でラスト。そこで、スペースの都合などで今まで載せられなかった、小ネタ的な情報を紹介していこう。

弾きの補足

　弾き成功後に相手が無防備になる時間は、弾いた技によって4段階に変化する。最も短いのは弱斬り（以下①）を弾いた時で、以降、強斬り&B+C（以下②）、相手をダウンさせない武器以外での攻撃（以下③）、相手をダウンさせる武器以外での攻撃（以下④）の順で長くなるぞ。ただし、③と④は無防備になった相手がよろけながら後ろにさがるので、①や②と違って間合いが離れることに注意。
　必殺技はほとんどが②と同じなのだが、中には①と同じ技もある。楓…弱一刀・連刃斬（1発目）。守矢…新月。鷲塚…俊殺の追加技。李…弱炎龍擺尾。斬鉄…弱流影陣、弱流影刃。翁…弱亀舞・地。以上の技がそれ。また、天野の穴熊（武器あり時の初段と追加技以外）は③と同じ、素手時の穴熊は④と同じだ。

謎の同時押し技

　李以外を使って地上でABを同時押しすると、レバーを入れている方向に関係なく、相手との間合いが近いと←+A、遠いと立ちAが出る。
　この入力は、しゃがみC→←+A or 立ちAという連続技（楓、雪、鷲塚などで可能）を狙う際に役立つ。最速で←+Aや立ちAを出すとしゃがみAに化けてしまうのだが、この入力ならキッチリ出せるのだ。鷲塚はこの入力を使わないとつなげられないぞ。
　また、前に歩きながら←+A×数発という連続技（楓、紫鏡などで可能）にも活用できる。間合いが近いうちはレバーを前に入れっぱなしにしてABを押せばOKなのだ。
　ちなみに、守矢はBCDを同時に押すと←+Bが出る。これらの同時押し入力技から連殺斬につなぐことは可能だが、その逆（通常入力の技→同時押し入力技）は不可能だ。



しゃがみ技後に最速で技を出すとしゃがみ技に化けるのだが…



AB同時押しなら、絶対に←+A or 立ちAが出てくれるのだ

お得連殺斬入力

　前進しながら攻撃する技が連殺斬に組みこまれている場合、前述の技から次の技につなぐタイミングを遅らせると、そのぶん余計に前進して間合いをつめることができる。
　その手の技を持っているキャラ（李、あかり、翁）を使う人は覚えておくといいかも。



翁の前進技は立ちB。つなぎを遅らせれば➡+Bが届きやすくなるぞ

ため系必殺技の秘密

　ため系の必殺技である鷲塚の疾空殺、虚空殺、狼牙は、ため方向以外にレバーを入れても、すぐにため方向に戻せばそれまでにためた時間がリセットされない。これを利用すると、ためを持続したまま移動することができる。
　例えば虚空殺。レバーを⬇➡⬇と細かく動かせばためが解除されないので、繰り返せばためながら（ためを持続させながら）少しずつ前進できるのだ。これでフェイントをかけて、跳びこんできた相手を虚空殺で迎撃、ってこともできるぞ。
　ちなみに、すでに2月号で紹介済みの〝十三の轟弾衝は、離したボタンをすぐに押し直せばためを解除せずに出せる〟というのも同じ原理だ。



バックステップ後、2回目の←を入れっぱなしにすれば…



ため時間が持続される。すぐに狼牙や疾空殺を出せるぞ

※コマンドはすべて、自キャラが右向き時のものです。

CPUキャラの出現パターン

ストーリーモード

ストーリーモードに出てくるCPUキャラは、プレイヤーキャラごとにある程度決まっているのだ。キャラごとの出現パターンは下の表の通り。

CPUキャラは、一定のステージ数でくくられたブロックの中から選出される。ブロック内にキャラが2人以上いる場合、出現キャラや順番はランダムで決定されるぞ。例えば守矢の場合、ステージ4〜5には、翁、鷲塚、李の中からランダムで選ばれた2人が登場するというわけ。

ちなみに、CPU戦の途中でコンティニューしてキャラを変えたり、乱入して勝ってからCPU戦を続けても、CPUキャラの出現順番は、ストーリーモードをはじめた時のキャラに設定されたもののまま。また、ステージ9の武蔵とステージ10の嘉神は、全キャラ固定だ。



基本的に同キャラ対戦はないが、乱入orコンティニューを使えば可能

翁

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6〜7	ステージ8
楓	あかり	紫鏡	示源
天野	鷲塚	斬鉄	——
雪	李	守矢	——
十三	——	——	——

示源

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6〜7	ステージ8
楓	あかり	紫鏡	翁
天野	鷲塚	斬鉄	——
雪	李	守矢	——
十三	——	——	——

紫鏡

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6〜7	ステージ8
楓	あかり	斬鉄	鷲塚
天野	翁	守矢	——
雪	李	示源	——
十三	——	——	——

鷲塚

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6〜7	ステージ8
楓	あかり	斬鉄	紫鏡
天野	翁	守矢	——
雪	李	示源	——
十三	——	——	——

天野、李、斬鉄、武蔵、嘉神

ステージ1〜3	ステージ4〜6	ステージ7〜8
楓	あかり	紫鏡
天野	翁	守矢
雪	鷲塚	斬鉄
十三	李	示源

楓

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6	ステージ7	ステージ8
天野	翁	紫鏡	雪	守矢
十三	鷲塚	斬鉄	——	——
あかり	李	示源	——	——
——	——	——	——	——

守矢

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6	ステージ7	ステージ8
天野	翁	紫鏡	雪	楓
十三	鷲塚	斬鉄	——	——
あかり	李	示源	——	——
——	——	——	——	——

雪

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6	ステージ7	ステージ8
天野	翁	紫鏡	楓	守矢
十三	鷲塚	斬鉄	——	——
あかり	李	示源	——	——
——	——	——	——	——

あかり

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6〜7	ステージ8
楓	翁	紫鏡	十三
天野	鷲塚	守矢	——
雪	李	斬鉄	——
——	——	示源	——

十三

ステージ1〜3	ステージ4〜5	ステージ6〜7	ステージ8
楓	翁	紫鏡	あかり
天野	鷲塚	守矢	——
雪	李	斬鉄	——
——	——	示源	——

タイムアタックモード

こちらは16個の決まった出現パターンの中から、ランダムで選ばれたものに設定されたCPUキャラが出現する。

CPUキャラは16人で1ループ。16人倒すと、同じパターンの1人目に戻るのだ。

タイムアタック

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
パターン1	楓	守矢	雪	翁	あかり	十三	鷲塚	紫鏡	天野	李	斬鉄	示源	楓	守矢	雪	翁
パターン2	守矢	楓	翁	雪	十三	あかり	紫鏡	鷲塚	李	天野	示源	斬鉄	嘉神	守矢	楓	雪
パターン3	守矢	雪	斬鉄	李	天野	紫鏡	鷲塚	十三	あかり	翁	示源	楓	守矢	雪	斬鉄	李
パターン4	雪	翁	守矢	十三	紫鏡	李	楓	あかり	鷲塚	天野	斬鉄	示源	雪	翁	守矢	十三
パターン5	翁	あかり	鷲塚	李	斬鉄	天野	紫鏡	楓	示源	守矢	雪	十三	翁	あかり	鷲塚	李
パターン6	武蔵	楓	示源	守矢	斬鉄	雪	李	翁	天野	あかり	紫鏡	十三	鷲塚	武蔵	楓	示源
パターン7	あかり	十三	雪	守矢	楓	紫鏡	斬鉄	天野	李	鷲塚	示源	翁	あかり	十三	雪	守矢
パターン8	十三	鷲塚	李	斬鉄	天野	紫鏡	あかり	示源	翁	雪	楓	守矢	十三	鷲塚	李	斬鉄
パターン9	鷲塚	紫鏡	天野	李	楓	斬鉄	示源	十三	あかり	守矢	雪	翁	鷲塚	紫鏡	天野	李
パターン10	紫鏡	天野	十三	雪	守矢	示源	あかり	斬鉄	鷲塚	翁	李	楓	紫鏡	天野	十三	雪
パターン11	天野	李	鷲塚	翁	示源	雪	守矢	あかり	斬鉄	紫鏡	楓	十三	天野	李	鷲塚	翁
パターン12	李	斬鉄	あかり	十三	鷲塚	翁	雪	守矢	紫鏡	天野	楓	示源	李	斬鉄	あかり	十三
パターン13	斬鉄	示源	鷲塚	あかり	李	紫鏡	翁	守矢	雪	天野	十三	楓	斬鉄	示源	鷲塚	あかり
パターン14	示源	守矢	李	翁	紫鏡	楓	鷲塚	あかり	雪	天野	十三	斬鉄	示源	守矢	李	翁
パターン15	雪	あかり	斬鉄	鷲塚	天野	李	紫鏡	十三	示源	翁	守矢	楓	武蔵	雪	あかり	斬鉄
パターン16	楓	雪	あかり	鷲塚	天野	守矢	翁	十三	紫鏡	武蔵	李	示源	斬鉄	嘉神	楓	雪



この時点で、すでにパターン6だと分かる。
いえる

小ジャンプB、B＋C 十字構えを使い分けろ！ ラスボスには閻欠泉だ



暁（あかつき） 武蔵（むさし）

攻略／ジェイケイ

●B＋Cパターン（共通）

リーチの長いB＋Cで攻撃していくパターン。出す間合いは、開始直後～B＋Cの先端が当たる程度。わりと適当で大丈夫だ。ガードされた時は、少しだけ前に歩いてB＋Cを出していこう。

●十字構えパターン（共通）

遠距離で十字構えをボタン押しっぱなしでためて待ち、相手が跳びこんできたり、ダッシュや必殺技で突っこんできたりしたら、発動して（ボタンを離して）迎撃するというパターン。開始直後などの間合いが近い時は、バックステップや後ろジャンプ昇りBで間合いを離してから出そう。

地上の相手にヒットした場合は、その場で十字構えを出して繰り返せばOK。空中の相手にヒットした場合は、間合いがあまり離れないので、一旦バックステップしてから十字構えを出していこう。

●待ちパターン（共通）

積極的な攻撃はひかえ、CPUの仕かけてくる攻撃に対応していくパターン。スキの大きい技をガードしたあとは連続技を決め、跳びこみは上段弾きで返そう。上段弾き後の追撃は、劫炎剣（2段目）→キャンセル閻欠泉がいい。決めたあとは集中でゲージをためるべし。

相手が歩いて近づいてきた時は、しゃがみAを当てて追い払うべし。ガードしている と投げられる可能性が高いぞ。



すぐにボタンを離して発動し、返り打ちにしてやるべし



十字構えをためて待つと、無謀にも突っこんでくるので…

対CPU戦基本戦法

まず最初に、CPU戦で使いやすい連続技を紹介。

大技ガード後に反撃として決める連続技は、立ちB→キャンセル脅かしが安定。決めたあとは集中で剣質ゲージをためよう。脅かしを出したら、そのままAボタンを押しっぱなしにすればOKだ。剣質ゲージMAX時は、「力」なら脅かしの3段目を、「技」なら立ちBをキャンセルして五輪連ねにつなげよう。

跳びこみからの連続技も、ジャンプB（要引きつけ）から着地で前述のものにつなぐのがお手軽。「技」だったら、立ちBを立ちA・A・立ちBに代えてもOKだ。

●小ジャンプB連発パターン（共通）

その名の通り、小ジャンプBを連発するパターン。先端が当たるか当たらないかの間合い（試合開始直後～やや近い程度）で、垂直小ジャンプから出していくのが基本。間合いが遠い時は、前方小ジャンプBで間合いをつめてから垂直小ジャンプB連発だ。

ジャンプBは攻撃判定が長く残るので、昇り気味のタイミングで出してしまおう。ただし、ジャンプ直後だとさすがに早すぎるので注意。



先端が当たるのでまず返されない。繰り返せば楽勝です



このぐらいの間合いで、垂直小ジャンプBを早出しすると…

技コマンド表

●特殊技	
飛刀二連（ひとうにれん）	↘＋B
劫炎剣（ごうえんけん）	←＋B
●必殺技	
閻欠泉（かんけつせん）	↓↘→＋B
脅かし★（おどかし）	←↙↓↘→＋A
十字構え（じゅうじがまえ）	→↓↘＋B（ため可）
枕二連（まくらにれん）	接近して→↘↓↙←＋B
集中（しゅうちゅう）	Aボタン押しっぱなし
●超奥義	
五輪連ね（ごりんつらね）	→↘↓↙←→＋AB
●潜在奥義	
二天無双剣（にてんむそうけん）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B



B＋Cの前に手も足も出ないCPU。対象キャラ以外にも結構きくぞ

おススメ剣質

●対人戦…「力」

昇華を利用した連続技、立ちB→キャンセル脅かし（3段目）→キャンセル五輪連ね が減りすぎ。「力」の方がお手軽に武蔵の強さを発揮できるぞ。

ただ、「技」の方が優れている点も多い。特に、「力」の潜在奥義がヘボいのに対し、「技」の乱舞奥義は強力（ガードされてもしゃがみAと飛刀二連でガード段を揺さぶれる）なのは大きい。剣質ゲージのたまりにくさも、集中である程度フォローできるし。



昇華の破壊力は決めた方が驚くほど。病みつきになります

●対CPU戦…「力」

対CPU戦では連続技を決める機会が多いので、「力」の方がおすすめ。攻撃力が高いため、小ジャンプB連発パターンで倒すのに必要な時間が短いってのもポイントだ。

※技コマンド表中の★は、昇華対応必殺技です。
※CPU戦攻略は、基本的にCPUキャラが後半面に出てきたことを前提としておこなっています。

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

待ちパターンが有効。狙い目は弱攻撃×2（空振り）→ダッシュ嵐討の連係だ。垂直小ジャンプで嵐討を回避し、そのままジャンプBからの連続技を決めてやろう。その他、連刃斬（3段目）ガード後も連続技を決められるぞ。

相手が歩いてきたら、しゃがみAを1発当てたあと様子見、これを繰り返すべし。

VS御名方守矢

小ジャンプB連発パターンが有効。少しでも間合いが近いと撃墜されるので、相手が新月や歩月を出して間合いが近くなった時は、後ろ小ジャンプBで間合いを離すこと。

VS雪

B+Cパターンが有効。地上でヒットしてダウンを奪ったら、少し前に歩いて相手の起き上がり方を見ておこう。ここで前転起き上がりをしてきたら、垂直小ジャンプBから連続技を狙うと高確率で決まるぞ。その他の起き上がりだったら最初からやり直しだ。

CPU雪は、前転起き上がりから通常投げを狙ってくるので…





垂直小ジャンプすればこの通り。スキに連続技を決めてやろう

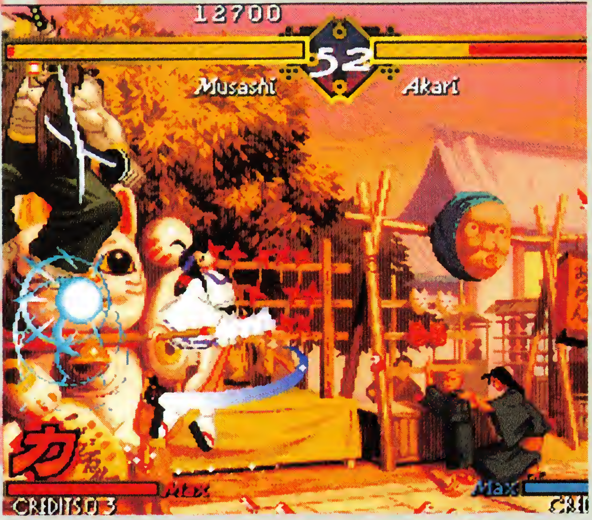
VS天野 漂

十字構えパターンが有効。ダッシュや雀刺しに合わせるべし。跳びこみから連続技を狙うだけでも倒せるんだけど。

VS一条あかり

十字構えパターンが通用する。ダッシュからのジャンプに合わせよう。泥田坊を出してくることもあるが、少し早めのタイミングで発動すればどこに出現しても返せるぞ。

画面端に追いつめられたら、後ろジャンプ空中ガードを繰り返し、星の巡りを空中ガード~さらに地上でガードしたあと連続技を決めよう。しゃがみBで撃墜されても、着地と同時に立ちB（+α）を出せば硬直にヒットするぞ。



このあと地上で星の巡りフィニッシュをガードし、連続技で反撃だ

VS神崎十三

開始直後~やや遠めの間合いで待ち、相手がダッシュしてきたら垂直小ジャンプBから連続技を決めてやろう。CPUの十三はダッシュから富嶽を狙ってくるので、そのスキにヒットするのだ。

VS鷲塚慶一郎

待ちパターンが有効。狼牙+追加技①ガード後は確実に、俊殺+追加技は間合いが近い時のみ、それぞれ連続技を決めることができるぞ。

VS紫鏡

小ジャンプB連発パターンが有効。空中の相手にヒットした時は、前方小ジャンプBで間合いをつめるといいぞ。

VS李 烈火

待ちパターンが有効。先端が当たる程度の間合いで適当にしゃがみAを出していると跳びこんでくるので、上段弾きで返していくべし。

VS斬鉄

小ジャンプB連発パターンのアレンジ。早出しせずに引きつけて当てていこう。最初は基本戦法通りの間合いから垂直小ジャンプして出し、以降は離れすぎないようにジャンプ方向を使い分けよう。ヒットした時は、着地で連続技につないでもいいぞ。



斬鉄には打点低めで。連続技につなげていけばあっさり倒せるぞ

VS玄武の翁

こいつも小ジャンプB連発パターンのアレンジ。前方ジャンプBで接近したあと、垂直小ジャンプB×2→前方小ジャンプB（どちらも引きつけて出すこと）をワンセットにして繰り返そう。やはり着地で連続技につないでもOK。

VS直衛示源

B+Cパターンが有効。開始直後より遠い間合いでB+Cをガードさせて、直後に脅かしor五輪連ねを出すとヒットすることを覚えておこう。



すぐに突進技を出せば、どちらの行動にもヒットするのだ



遠めでB+Cをガードさせると、ダッシュor通常技空振りを誘える

VS暁 武蔵

小ジャンプB連発パターンが有効。前方ジャンプBで接近したあと、届かなくならないよう適当にジャンプ方向を使い分けて連発すれば倒せる。

VS嘉神慎之介(覚醒前)

開始直後より少し遠めの間合いから、小ジャンプBで跳びこんで連続技を狙おう。

VS嘉神慎之介(覚醒後)

間欠泉だけで勝てる。開始直後はバックステップして間欠泉を出し、ヒットするまで間欠泉を連発。ダウンさせたら、相手が完全に起き上がったのを確認してから間欠泉を出していけばOK。ガードされたらやはり連発するべし。負の洗礼（空中からのレーザー）は、画面の端と端まで離れていれば当たらないぞ。



自ら食らいにきてくれる。繰り返し間欠泉を出していけばOK



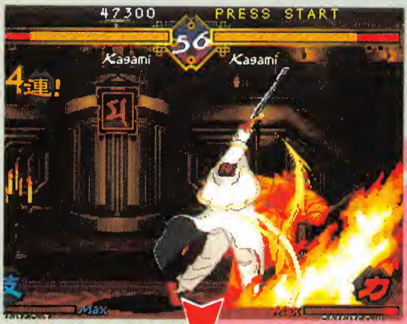
間欠泉が決まれば勝ったも同然。タイミングよく間欠泉を出せば…

強不知火と弾きがCPU攻略のカギ！「技」なら立ちBでGO!!



嘉神慎之介（かがみしんのすけ）

攻略／修羅騎士　鷹



不知火をヒットorガードさせたら…



相手は反撃をしてくることが多いので…

対CPU戦基本戦法！！

●ジャンプ攻撃パターン（共通）

ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくパターンで、最初の1〜3面くらいまでの相手にもきく（連続技の練習台にはもってこいかな）。連続技は前号を参照してね！

●不知火→弾きパターン（共通）

比較的近い間合いで強不知火をヒットorガードさせると、CPUは反撃してくることがあるので（反撃してこない時もあるっす）、ソレを弾いてしまうパターンがコレなのだ。弾きは、基本的に↘+Dの下段必殺技弾きでOK。また、パターンへ持っていく方法はキャラ別攻略を参照してね。

弾き成功後は、立ちB→キャンセル強不知火が安定。もちろん不知火ヒット後は、再度弾きを出すといい。最初に強不知火を出した位置にもよるが、コレを2〜3セット食らい続けると、相手との間合いが離れてしまう。ここは一旦後ろジャンプなどで離脱して、パターンの振り出しに戻ってみよう。

剣質が「力」で剣質ゲージがたまっている状態なら、強不知火のあとすぐに強焦咆吼を出すか、弾きのあとにダッシュから強焦咆吼を出してみてもいい。もちろん強焦咆吼ヒット後は、昇華を用いて紅蓮朱雀を決めて、大ダメージを奪おう。



弾いてしまおう。コレが不知火→弾きパターン

●武器を飛ばして嫌がらせパターン（「技」専用）

まずは、相手と接近して連射のきく立ちBで相手の武器を弾き飛ばすことが重要（立ちBが届かなくなったらしゃがみBへ切りかえる）。

接近する手段としては、ジャンプがてっとり早い。武器を弾き飛ばしたあとは、武器の手前までさがって相手が近寄ってくるのを待とう。あとは、立ちBの先端があたる位置まで相手が近づいてきたら（ダッシュをしてくることが多いので覚えておくべし）立ちBをポンポン出し続けるだけでいいぞ。

ちなみに、このパターンはほぼ全キャラに対して有効なのだが、ボスキャラである武蔵と嘉神は、武器を落とさないという特性を持つので、必然的にパターンから除外されてしまう。気をつけよう。

嫌がらせパターン。まずは武器を弾く





あとは相手の武器の手前で、立ちBを出していこう

技コマンド表

●特殊技	
焦脚・焚如（しょうきゃく・ふんじょ）	空中で↙or↓or↘+C
覚醒（かくせい）	BCD同時押し
●必殺技	
不知火（しらぬい）	↓↘→+AorB
焦咆吼（しょうほうこう）★	→↓↘+AorB
焰咆吼（えんほうこう）	接近して→↘↓↙←+C
●超奥義	
紅蓮朱雀（ぐれんすざく）	空中で←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
焚書坑儒（ふんしょこうじゅ）	↓↙←↙→+B

覚醒後

●特殊技	
焦脚・降炎（しょうきゃく・こうえん）	空中で↙or↓or↘+C
●必殺技	
地獄の劫火（じごくのごうか）	↓↘→+AorB
黄泉への翼（よみへのつばさ）★	→↓↘+AorB
愚者の嘆き（ぐしゃのなげき）	接近して→↘↓↙←+C
冥府への導き（めいふへのみちびき）	↓↙←+AorB
欺瞞の鏡（ぎまんのかがみ）	←↙↓↘→+C
●超奥義	
負の裁き（ふのさばき）	空中で←↙↓↘→+AB
負の洗礼（ふのせんれい）	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
紺碧の猛禽（こんぺきのもうきん）	↓↙←↙→+B

おススメ剣質

●対人戦…「力」

剣質ゲージがたまりやすい＝覚醒しやすいという点で選んでみました。覚醒後は闘いやすくなるし、技も豊富になるからなぁ〜（そりゃ〜「技」でも一緒だけど）。「技」だと立ちB連射モードに頼りがちになって、相手に不快感を与えてしまいそうだし〜。まぁ、あるものだから仕方ないんだけどね。

●対CPU戦…「技」

「力」なら昇華からの紅蓮朱雀で一気に勝負を決めることができるし、「技」なら武器を弾き飛ばして、立ちBオンリーで比較的楽に勝つことができるっす。どっちの剣質を選んでもクリアしやすいんだけど、個人的には「技」が好きかな。まぁ、どちらを選ぶかはプレイヤー次第ですね。

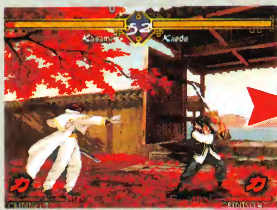


覚醒後の慎之介は連続技がすごいのだ（「技」）

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

不知火↓弾きパターンが有効。中間距離で⬅＋Aを出すと疾風（飛び道具）を誘えるので、すぐに小ジャンプを使って跳びこみ、そのままジャンプ攻撃をヒットさせ、立ちB↓キャンセル強不知火へつないでパターンへ持っていくといいだろう。パターンへ持っていかなくても、立ちBから他の連続技へつないで、再び疾風を誘ってもいいのだ。



対楓。このくらいの距離で⬅＋Aを出すと疾風を誘えるので…、



すぐにジャンプして攻撃を加えよう

VS御名方守矢

不知火↓弾きパターンが有効。焚如やジャンプ攻撃で近づくのがてっとり早い。着地後はすぐに強不知火を出していこう。また、中～遠距離で待っていると、朧を上段↓下段と連続で出してくることもあるので、上段が空振ったのを見てから跳びこめば、連続技を決めつつパターンへ持っていくことができるのだ。

VS雪

不知火↓弾きパターンが有効。通常のジャンプ攻撃から攻めこんでも落とされることが多いので、焚如↓キャンセル強不知火からパターンへ持っていこう。

VS天野　漂

ジャンプ攻撃パターンが有効。これは、天野は前半ステージに出てくることが多いという理由からきたもの。つーか、後半には出てこないよ～。

VS一条あかり

不知火↓弾きパターンが有効。泥田坊（上3方向から降ってくるやつ）をガードしたあとにパターンへ持っていくことができる。真上から降ってきた場合は、バウンドをしたあとの着地硬直に立ちBなどからキャンセル強不知火を決めてパターンへ持っていこう。斜め上から降ってきた場合は、相手の着地に合わせてダイレクトに強不知火を出してパターンへ持っていこう。

VS神崎十三

中～遠距離で⬅＋Aを出すと突進技を出してくることがある。キッチリガードしたあとに連続技を決めよう。不知火↓弾きパターンへ持っていくこともできるが、コマンド投げで返される恐れがある。

VS鷲塚慶一郎

不知火↓弾きパターンが有効。俊殺や疾空殺のあとに狼牙を出してくるので、ソレを弾いてからパターンへ持っていこう。



対鷲塚。狼牙を出してきたら、弾いて反撃しよう

VS紫鏡

後ろジャンプ焚如↓キャンセル強不知火↓後ろジャンプ焚如…を繰り返すパターンが有効。最初は前方ジャンプから焚如を出していこう。後ろジャンプをした時に相手も一緒にジャンプをした場合は、焚如を出さずに、空中でガード方向にレバーを入れておくと安全なのだ。



対紫鏡。焚如から不知火を当てたあとは…



後ろジャンプから再び焚如を出すといい

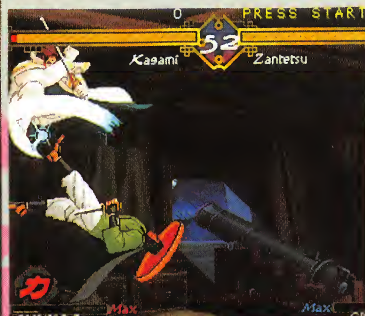
VS李　烈火

不知火↓弾きパターンが有効。よくジャンプ攻撃をしてくるので、弾きから焦咆吼を決めてダウンを奪ったあと、起き上がりに強不知火を重ねてパターンへ持っていこう。

VS斬鉄

不知火↓弾きパターンが有効。画面端で後ろジャンプを繰り返し、相手の対空技を空中ガードして、着地後に⬅＋A or 立ちB↓キャンセル強不知火を決めてパターンへ持っていこう。まぁ、無理にパターンへ持っていかなくても、空中ガード後に連続技を狙うだけでもいい。

また、武器を飛ばせて嫌がらせパターンは通用しにくい。



対斬鉄。後ろジャンプで対空技をガードしたあとに反撃しよう

VS玄武の翁

ダッシュからジャンプ（相手を跳び越す、とまではいわないが、それくらいのつもりで）をして焚如↓キャンセル強不知火とつないでいこう。

そのあとは、対紫鏡のように、後ろジャンプ焚如↓強不知火の繰り返しでOK。

不知火↓弾きパターンもきかないわけではないが、ガード不能技を出してくることがあるので、安定はしない。

VS直衛示源

ジャンプ攻撃を当てたあと、すぐに通常ジャンプを使って相手を跳び越してみよう。すると、跳び越そうとしたジャンプを対空技で迎撃しようとしてくるのだ。しかし、空振ってくれるので、背後から連続技を決めることが可能だぞ。



対示源。ジャンプ攻撃後、跳び越えてみると、この状況になる。ニカッ！

VS暁　武蔵

ジャンプやダッシュなどで近づいて、強不知火をヒット or ガードさせると、劫炎剣、劫炎剣↓十字構え、突進技などを出してくる。

いずれもガード後に立ちBなどで反撃可能なので、強不知火へつないでいこう。間合いが離れるまでは、これの繰り返しでOK。

VS嘉神慎之介（覚醒前）

不知火↓弾きパターンが有効。焚如↓キャンセル強不知火とつないで、パターンへ持っていこう。

VS嘉神慎之介（覚醒後）

不知火↓弾きパターンが有効。覚醒前と一緒でいいっす。

対CPU戦攻略をまとめて紹介！ 対人戦&連続技補足も見逃せないぞ!!







侍魂 SAMURAI SPIRITS™

侍魂～サムライスピリッツ～

まだまだアツイ『侍魂』、みんなプレイしてるかな？
今月は、全11キャラの対CPU戦攻略に加え、対人戦&連続技補足など、充実した内容だぞ！
システムも、これまでに紹介したものの補足に、新情報もあわせて紹介。『侍魂』に燃えている人は、気合い入れて読むべし！

SNK
業務用HN64 発売中
家庭用ROM —
家庭用CD —
SS —
PS —
容量不明
格闘アクション

システム解析／ジェイケイ

システム解析

補足編

先月号までに紹介したシステムの中には、あとになって新たな事実が発覚したものもある。ここでは、それらの新事実を取り上げていくぞ。

●怒り爆発

発動動作中の攻撃判定（キャラによって大きさに差があるっぽい）はよろけ効果があるので、終わり際をヒットさせれば一閃などで追撃が可能。

至近距離で相手が怒り爆発を発動した直後にこちらも発動すれば、先に無敵時間が切れた相手にこちらの攻撃判定がヒットして一閃まで連続技。

また、移動起き上がりの終わり際に重ねるという手もある。

その他、相手を崖っぷちに追いつめてヒットさせれば、崖っぷちでよろけたところに追撃できる。これは発動直後にヒットさせても間に合うぞ。



ガルフォードが爆発し、直後に幻十郎も爆発。このあと…



終わり際がヒット→一閃。実は爆発終了後にステップ移動で回避可能

●ステップ移動

なんと、動作開始直後は少しの間だけ完全無敵になっていることが判明。ただし、のけ反り状態から回復した直後は、ステップ移動できない時間が存在するので注意。



無敵時間中なら、もちろん大炎上の中でも平気なのだ

●鍔競り合い

勝者側の特典は、怒りゲージがMAXになることと、勝者が最後に押したボタン&連打回数の差に応じて以下のような状態になること。

A or B…敗者側がよろける。最後が差が1～9回だとよろけ時間が短く間合いも離れてしまうが、10回以上だと長い時間よろけるうえに間合いが離れないので追撃が可能。最後がC or D…連打回数の差に関係なく、勝者が敗者に基本投げを決める（追加入力で突き放しに派生させることもできる）。

ちなみに連打回数が同じだった場合は、なぜか2Pの方が先に硬直が解ける。

●S・C・S

S・C・Sはガードされると駆け引きポイントの手前で止まってしまうのだが、その直後に技を出すとS・C・S中の強制ガードが持続してしまうルートが存在する（磐馬&右京のBやガルフォードのAなど）。出した技がガード不能技ならガードでかたまっている相手にヒットするのだ。

投げ技も決められるが、相手の状態は強制ガードに突入した（S・C・Sの1発目をガードさせた）時点と同じなので注意。相手がしゃがみガードしていた場合は、上段投げを決めることはできない。



半蔵のAルートは、ガードされても立ちBCが確定。キツイっす

●フィールド端での攻防

壁や崖っぷちでのよろけは、男性キャラより女性キャラの方が発生しやすいことが判明。女性キャラは、弱斬り系の中段技（立ち状態にヒット）や、立ちorしゃがみB（ノーマルヒット）だけでよろけてしまうのだ。また、キャラに関係なく背後から攻撃を食らった時は発生しやすいぞ。

ちなみに、ガルフォードと火月の崖っぷちよろけはなぜか無敵状態になっている。



女性キャラはフィールド端にいかないよう気をつけるべし



この2人は崖っぷちよろけに追撃を食らわない。単純にお得だ

※本文中及び、表中の『N+ボタン』のコマンドは、レバーを入れたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

※コマンドはすべてマイキャラが右向きの時のものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS TM

●Cボタンキャンセル

通常技をCボタンでキャンセルできるタイミングは、技によって微妙に違い、中には攻撃判定出現後にキャンセルできるものもある。ただし、





覇王丸で↘↘+B・Bを速攻で入力、1発目をCでキャンセルすると…
モーションが戻ったあとに2発目が出る。フェイントになる?

キャンセル後は巻き戻しのようなモーションがあるので、タイミングが遅ければそのぶん硬直が解けるのは遅くなる。

ちなみに、コンビネーションを2発目まで素早く入力したあとに1発目をCボタンでキャンセルすると、巻き戻しモーション終了後にコンビネーションの2発目が出る。実用的とはいえないんだけど。

新要素編

こちらは純粋な新要素を紹介しよう。ネタはちょっと少ないけど勘弁してくれい。

●断末奥義!?

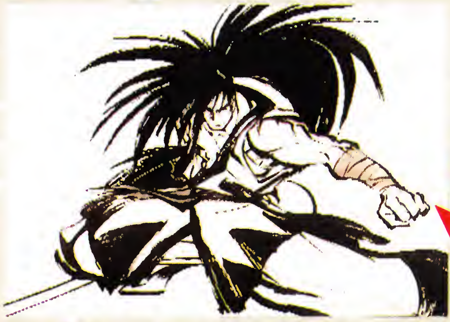
対人戦、対CPU戦ともに、以下の条件をすべて満たして相手に勝利すると、特殊な勝ちデモを見ることができる。（お店側の設定により、見れなくなっている台もあるが）。

①別表に表記してある技を地上でヒットさせてトドメを刺す。②相手キャラが女性キャラorボスキャラ以外。③自キャラの体力が半分以下。④残りタイムが35秒以下。

特殊デモ対応技

キャラ名	対応技
風間蒼月	立ちB、立ちBD
風間火月	↖+B、→→+A
リムルル	→+B、しゃがみAB、立ちAB
覇王丸	立ちAB、→+B、↘+B
ナコルル	→+B、→→+B、しゃがみAB
ガルフォード	立ちAB、ジャンプAB
橘　右京	→+B、立ちAB
服部半蔵	立ちAB、ジャンプAB
牙神幻十郎	立ちB、立ちAB、↙+B

※編集部調べ。



相手がご臨終したあと、自キャラの勇姿を拝めちゃうぞ



条件を満たすと、2Dのグラフィックへと移り変わって…

色と磐馬と黒子に関しては、この勝ちデモを見られる技が確認できなかった。また、リムルルの→+Bと立ちABは羅刹限定。なぜか修羅のリムルルだと見れないのだ。

ガード硬直時間

キャラ名	立ちガード	しゃがみガード
風間蒼月	10	9
風間火月	10	9
リムルル	8	7
覇王丸	7	7
ナコルル	8	7
ガルフォード	10	9
橘　右京	10	10
服部半蔵	10	9
柳生磐馬	9	10
色	8	8
牙神幻十郎	7	7
黒子	10	9

●ガード硬直

ガード硬直の時間は、キャラや立ちorしゃがみガードによって違う。別表に弱攻撃系（立ちAなど）をガード後に硬直する時間をまとめたので、目安程度に見てくれい。





ジャンプした相手を、小ジャンプ昇り攻撃で撃墜したあと…
着地直後に攻撃すれば空中判定の相手にヒット。連続技につなげ!

●空中戦に勝利すると…

ジャンプ中の相手にジャンプ攻撃をヒットさせたあとは、着地した相手が少しの間だけ空中判定になっている（操作不能）。そこに攻撃を当てて、空中連続技に持ちこむことも可能だ。ちなみに、前述の状態が終わったあとも、操作可能だが攻撃を食らうと空中判定、という状態が存在するぞ。

●違う入力で通常技

そのキャラの通常技に存在しないコマンドでも、とりあえず入力してみると他の通常技が出ることが多い（特に↓N+ボタン系）。また、斜め+ボタン系は斜めN+ボタンでも出せることがほとんどだ。

入力法を変えると、ヒット効果が変わる、コンビネーションに派生できなくなる、修羅と羅刹で出る技が違う、などの現象が起こる場合もある。色々試してみるといいかも。

●対CPU戦ルーレット

対CPU戦は、6パターンのルーレットによって、ランダムで対戦相手が決定される。このルーレットは、ゲームオーバーまで切り替わらない。

木偶戦のみこのルーレットに関係なく、♂♀どちらと対戦するかは♂3：♀2の比率で決定されるぞ。

対CPU戦ルーレット

	ルーレット1	ルーレット2	ルーレット3	ルーレット4	ルーレット5	ルーレット6
1	右京（修羅）	磐馬（羅刹）	リムルル（修羅）	右京（羅刹）	ナコルル（修羅）	リムルル（羅刹）
2	ナコルル（羅刹）	ガルフォード（羅刹）	ガルフォード（羅刹）	半蔵（修羅）	色（羅刹）	ガルフォード（修羅）
3	覇王丸（羅刹）	色（修羅）	ナコルル（修羅）	覇王丸（修羅）	磐馬（羅刹）	右京（修羅）
4	磐馬（修羅）	幻十郎（羅刹）	覇王丸（修羅）	火月（羅刹）	蒼月（修羅）	半蔵（羅刹）
5	色（修羅）	半蔵（修羅）	幻十郎（修羅）	色（修羅）	幻十郎（羅刹）	火月（修羅）
6	蒼月（羅刹）	覇王丸（羅刹）	半蔵（羅刹）	ガルフォード（修羅）	火月（羅刹）	蒼月（羅刹）
7	幻十郎（修羅）	火月（羅刹）	磐馬（修羅）	蒼月（羅刹）	半蔵（羅刹）	覇王丸（羅刹）
8	火月（羅刹）	蒼月（羅刹）	火月（羅刹）	磐馬（修羅）	覇王丸（修羅）	幻十郎（修羅）

CPU戦はお手軽にジャンプABで楽勝です



風間蒼月

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

リーチの長いジャンプABを垂直小ジャンプから出し続けていると、攻撃を仕掛けてきたCPUにヒットすることが多いので、ひたすら垂直小ジャンプABを出しているだけで簡単に勝ち進めるぞ。

ジャンプABがヒットすると相手はよろけるので、ヒットを確認できたら地上で立ちBDを出して連続ヒットを狙い、ダメージを稼ぐといい。

もちろん、立ちBDがヒットすれば、↓＋Bで相手を浮かせ直して立ちAで拾い、しゃがみA→立ちA→しゃがみA…、といった強烈な連続技が狙えるので、一気に大ダメージを与えることも可能だ。連続技が苦手な人も、ここで練習しておくといいゾ。ジャンプABから投げを狙っても連続ヒットするのだが、CPUはほとんど毎回投げ抜けしてくるので、ダメージを与えられないのだ。

ジャンプABをガードされた場合は立ちBDにつながず、ヒットするまでジャンプABを狙うべし。ちなみに体の小さいナコルルや色がしゃがんでいるところにジャンプABが当たった場合は立ちBDを出しても空振りしてしまうので、女性キャラと闘う時は立ちBDではなく威力の大きい→＋Bで追撃しておくといい。



ジャンプABを中間距離で狙い、ヒットしたら…



立ちBDを出すべし。相手は大きくよろけているので…



しっかり連続ヒットする。さらに追撃を狙え！



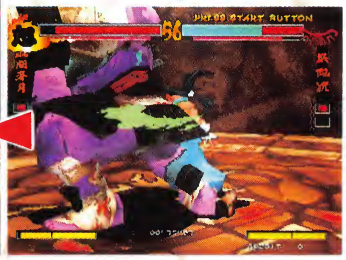
女キャラには立ちBDではなく→＋Bで追撃しておくといい

対CPU戦キャラ別補足

対巌陀羅

巌陀羅は動きが鈍く、こちらの攻撃をガードしないので、軸移動しながら攻撃する立ちBDを出し続けて巌陀羅のまわりをぐるぐるまわっていれば、巌陀羅の攻撃を受けることなく倒すことができるぞ。ボタンを連打しているだけで倒せてしまうので楽勝なんだけど、まれにぐるぐるまわりすぎて巌陀羅の正面に戻ってしまい、ゴツンと強烈なのをもらってしまうこともある。問題ないんだけどね。

羅刹なら、空中月輪波Bを出し続けているだけでも簡単に勝てるぞ。



ぐるぐるまわる立ちBD。側面から攻撃するべし



立ちBDから再度立ちBD。巌陀羅の攻撃はまず受けないのだ

対木偶

基本戦法通り、ジャンプABをひたすら出し続けて、ヒットしたら立ちBDへつなぐ連続技を狙っていれば、♂と♀どちらにでも勝つことができるぞ。ただし木偶は攻撃力が高いので、一撃もらってしまうと結構な体力を減らされてしまう。しっかりヒット確認して、立ちBDにつなげることが重要になってくるぞ。

また、♂♀ともにガード不能技を出してくることが多いので、ガード不能のサインである白い輪が見えたら、跳びこんで回避するか、立ちBでつぶす必要がある。ジャンプで回避してもジャンプ攻撃は当てられないことがほとんどなので、できるだけ立ちBでつぶすように。



デクは基本でOK。ガード不能技には注意してちょ

対ユガ

先月号で紹介した通り、接近してタイミングよく立ちAを出しているだけで勝つことができるぞ。立ちAは連打するとコンビネーションに化けてしまうので注意すること。

羅刹なら月輪波Bをひたすら出し続けてけずり倒すってことも一応できます。



やっぱり立ちAなのね。手堅くピシピシいこう

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
浮月○	↓↘→＋AorB
月光○	→↓↘＋AorB
月隠れ	↓↙←＋AorBorC
死月	空中で↓↙←＋C
召還★	←↓↙＋A
水華咲	ふっ飛びダメージ中にAB
●秘奥義	
月昇　水柱波	怒りMAX時→↘↓↙←＋AB
羅刹	
●必殺技	
月輪波★△	↓↘→＋AorB（空中でも可）
蓮華水舞○	（ノーマル時）→↓↘＋A・B・→↓↘＋B（覚醒時）→↓↘＋A・B・B・B・B・→↓↘＋AB
死月	空中で↓↙←＋C
水邪覚醒	↓↓＋AB
●秘奥義	
月昇　水柱波	怒りMAX時→↘↓↙←＋AB

※このページ以降のコマンド表中の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技、△は地上のみ防御キャンセルに対応している技を表しています。防御キャンセル対応技は編集部調べです。

対人戦＆連続技補足

連続技補足

対人戦に関しては、先月号で紹介したものからまったく進化してません。ネタなし君でスイマセンって感じなんだけど、連続技関係ではいいものが発見されたゾ。

先月号では、立ちBDでダウンさせてからしゃがみBで拾い、しゃがみA→立ちB→しゃがみB…、というものを紹介していたけど、もっと効率のよい組み合わせが発覚。

しゃがみBで拾ったあとは、しゃがみA→立ちA→しゃがみA、というように交互にヒットさせると、与えるダメージが低いので強制ぶっとびにはならず、ダメージ補正の域を越える11ヒット目（先月号のシステム解析参照）まで連続ヒットさせることができるため、より多くのダメージを与えることができるのだ。

立ちA→しゃがみAは10ヒット目で止めて、11ヒット目では威力の高い➡＋Bを決めるといい。ただし立ちA→しゃがみAを交互にヒットさせ続けるのはタイミングが取りにくいため難易度が高く、実戦で決めるには充分な練習が必要だと思われる。連続技を決められる対CPU戦で練習しておくといいゾ。

ちなみに11ヒット目に➡＋Bを決める場合は、10ヒット目を立ちAにしなければ決められないので（しゃがみAは立ちAよりも硬直時間が長いので➡＋Bが間に合わない）、あらかじめ計算しておく必要があるぞ。立ちBDからの場合は前述のパターンでOKだが、水華咲から拾う場合は水玉1、3発の時は立ちAから、2発の場合はしゃがみAから拾わなければならないのだ。注意。

これ以外では、投げからしゃがみBで追撃する、という連続技も発覚。こういわれてもショボそうな感じがするけど、実はしゃがみBが10発まで入るので、ゲージ1本近くのダメージを与えることができるのだ。なぜそうなるかというと、最初の投げは1ヒットと認識されるので、しゃがみBの10ヒット目は11ヒット目とされてちゃっかりダメージ補正の域を越えるため、それなりのダメージを与えているのだ。11ヒット目のしゃがみBを当てると相手は強制ぶっとびになってしまうので、これ以上追撃することはできない。しゃがみBを連続でヒットさせるには、タイミングよくポンポンッとしゃがみBを押さなければならないので、意外と難しめだぞ。

最後におまけとして、おもしろい連続技を紹介しよう。単発の浮かせ技がない蒼月だが、↗＋Bをカウンターでヒットさせると相手はバウンドしてポイーンと高く浮く。もちろんそこから連続技を狙えるわけだが、普通の連続技を決めても芸がない。実は、使い道の少ない月光を決めることができるのだ。月光を当てると相手は浮き直すので、さらに追撃することが可能だぞ。ちなみにこの連続技は、CPUの蒼月が使ってくるゾ。



前号と同じく立ちBDからしゃがみBで拾い…



しゃがみA。ここまでは前号と同じだけど…



このあとはダッシュから立ちA。ダッシュは➡＋Dでおこなおう



投げじゃい。威力が低くて貧弱そうなんだけど…



しゃがみBが入るっス。タイミング次第でガンガン入るゾ



↗＋Bはカウンターヒットでこのように浮きます



素早く月光を出せば連続ヒットするのじゃ。COOL!



ポイーンと高く浮くのでさらに追撃できるよん

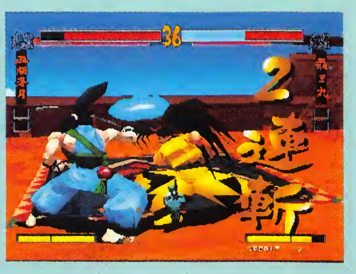
おすすめ剣質

修羅

アツイ連続技を回避できる水華咲を使える修羅に決定でしょう。月光や月隠れは使いにくいけど、浮月はなかなかイケてるし。羅刹の月輪波も捨てがたいけど、防御面重視ってことでやっぱり水華咲に大決定。いえる。基本的には↓N＋BDをばらまきつつ連続技を狙うことになるので、保険になる水玉をつけていられる修羅の方が安定しているのだ。羅刹の蓮華水舞は連続技専用なのであまり使わないし、って感じで修羅ですわ。



使えない蓮華水舞。決めるチャンスが少なすぎるよー



手痛い連続技を食らわなくてすむ水華咲は頼れます

立ちA&灼熱地獄でCPUも燃やしつくすぜ！



風間火月（かざまかづき）
攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

●立ちAゴリ押しパターン

接近して、立ちAをポンポンとタイミングよく押してゴリ押ししていくパターン。開幕と同時に小ジャンプやステップインから近づくのが手っ取り早いのだ。このパターンの注意点は、Aを連打してしまうとA・Aのコンビネーションになってしまうこと。コンビネーションになってしまうと、パターンを持続できなくなってしまうぞ。

後半戦に出てくるキャラは、立ちAをガードし続ける場合が多いが、その場合は立ちAのあと、すぐに→＋Aを出すといい。このあとに立ちAを出すと、大体食らい出してくれるのだ。ちなみに巌陀羅以外のキャラに対しては基本的にこのパターンのみでいける。



立ちAをガードするような相手なら…



→＋Aを出してみよう。すると、このあとの立ちAがヒットしやすくなるのだ

●灼熱地獄パターン

ダウンを奪った相手に対し、起き上がりに合わせて灼熱地獄・暴爆を決めていくパターン。タイミングは、相手が起き上がった直後に投げるようにすればいい。しゃがまれて空振りした場合でも、間合いが離れない限りは、ひたすら→↓↘＋Cを入力しておこう。

●待ちパターン

相手のスキの大きな技を待って、ガードしたあとに反撃していくパターン。詳しくはキャラ別補足を参照してね。

対CPU戦キャラ別補足

霸王丸は暴れまわるので、スタミナ切れして息切れ状態になることが多い。それを待って、動けない状態のところに連続技を決めていく戦法も有効だ。息切れ状態に追いこむには、ひたすら逃げまわっていればいいぞ。



対覇王丸。このように、スタミナ切れを起こすことが多いのだ

火月には待ちパターンも有効。待っていると、→→＋B（軸ずらしからのアッパー）、←→＋A・→＋AB・→→＋AB（斬りからの3段攻撃）や六道烈火（羅刹）を出してくることがあるので、うまくガードすると、反撃ができるぞ。→→＋Bには灼熱地獄。その他の技には、灼熱地獄やS・C・Sなどで反撃していこう。

蒼月に対しても、待ちパターンが有効。間合いを離していると、→＋B（突進斬り）を出してくることがあるが、ガード後に灼熱地獄や立ちB、S・C・Sなどで反撃することができるぞ。



対蒼月。突進斬りガード後は反撃することができるのだ

また、蹴りのコンビネーションに対しては、ステップ移動（斜め前）で回避してすぐに技を出せばヒットさせることができる。

対巌陀羅

開幕と同時に間合いをつめて、相手の技のモーションが見えたらステップ移動（斜め前）をして攻撃を回避しつつ、威力の高い→＋AB、→＋Bなどを決めていくといい。以上のことを繰り返せば勝つことができる。

大炎上を出せる状態だと、巌陀羅を速攻で仕留めることができる。理由は、普通大炎上を決めると相手は吹っ飛んでしまうのだが、巌陀羅は吹っ飛ばないため攻撃判定が残っている間ずっと食らってくれるのだ。

対木偶

♂には待ちパターンが有効。烈震斬、剛波などをガードすると、灼熱地獄や立ちBなどで反撃することができるのだ。ガード不能技には、→＋Bを合わせるとつぶせるぞ。♀に対しては、垂直ジャンプABを繰り返すパターンが有効。ヒットした場合は、←→＋AからのコンビネーションやS・C・Sからの連続技を狙おう。ちなみにこのパターンは♀だけではなく、多くのキャラに対しても有効なのだ。



対♀。垂直ジャンプABを多用すべし。ヒット後は…



CDや←→＋Aからのコンビネーションへつないでいこう

対ユガ

立ちAパターンで楽勝。開幕と同時に小ジャンプABで近づくのが手っ取り早い。ヒットしていれば、そのまま灼熱地獄を決めてもいいのだ。もちろん、ダウンを奪えるわけだから、灼熱地獄パターンへ持っていっても構わないぞ。

技コマンド表

修羅

●必殺技	
不動撃○	↓↘→＋AorB
大爆殺	→↓↘＋AorB
炎返し	ふっ飛びダメージ中にAB
火炎撃○	←↓↙＋B
災炎★	←↓↙＋A
灼熱地獄・命門	→↓↘＋C
灼熱地獄・暴爆	→↓↘＋C・→↓↘＋B
●秘奥義	
大炎上	怒りMAX時→↘↓↙←＋AB

羅刹

●必殺技	
不動撃★○	↓↘→＋AorB
炎滅○	↓↙←＋AorB
火炎撃○	←↓↙＋B
六道烈火○	（ノーマル時）→↓↘＋A・B・→↓↘＋B（覚醒時）→↓↘＋A・B・B・→↓↘＋B・→↓↘＋AB・↓↓＋AB
炎邪覚醒	↓↓＋AB
狂覚醒	覚醒中に↓↓↓＋AB
狂覚醒・呻	覚醒中フットワーク
狂覚醒・叫	狂覚醒中にA
狂覚醒・吼	狂覚醒中にB
灼熱地獄・命門	→↓↘＋C
灼熱地獄・暴爆	→↓↘＋C・→↓↘＋B
●秘奥義	
大炎上	怒りMAX時→↘↓↙←＋AB

対人戦＆連続技補足

対人戦補足

遠距離でS・C・Sを発動しておき、立ちBCから攻めこんでみるのもおもしろい。相手側は立ちBCからの派生は、中段と認識していることが多いのだ。しかしS・C・Sを発動しているので、その後は中・下段で2択を迫ることができるのだ。ヒットしていたら、そのまま連続技へ持っていこう。

S・C・Sを発動後は、BCを使って遠距離から奇襲してもみてもいい





ガードされても、2択に迫ることができるのだ

連続技補足

●「共通」…灼熱地獄・暴爆↓立ちA↓（ステップインしゃがみA↓ステップイン立ちA）×3セット↓ステップインしゃがみA↓➡＋B↓ステップインしゃがみB（ダウン攻撃）

補正のかからないII段目に最高の威力を誇る➡＋Bをヒットさせるのがポイント。ダウン攻撃まで決めると、ゲージ一本半のダメージを与えられるのだ。しかし、怒りMAX状態では途中で強制ぶっとびになることも多いので、連続技が成立しない場合もある。

この連続技をやりはじめたころは、ステップインからパンチをヒットさせることが難しいと思うけど、タイミングを覚えてしまうと「楽勝！次いってみよう」になるはずなのだ。



しゃがみAで拾ったあとは、ステップインから立ちA。繰り返すべし

追い打ちが決まるかは、技によって異なるが、➡＋Bを自分の好きな技に代えてもいいぞ。また、この連続技は運搬能力も高いので、崖っぷちなどがあるところでは場外勝ちを納めることも可能だぞ。



浮かせ技のあとは、少し歩いて立ちAをヒットさせよう。そして…



すぐにステップインをして間合いをつめよう

その他の浮かせ技（↘↘＋B、➡➡＋B、炎返し、六道烈火2段目など）からも決めることができるが、ステップイン立ちA↓ステップインしゃがみAの段数調整を間違えないように気をつけよう。

●「羅刹」…CD・B×4↓立ちB↓キャンセル六道烈火（覚醒版）

S・C・Sを用いた覚醒時限定の超絶連続技。5斬目（Bの4段目）をヒットさせた時点でS・C・Sモードを解除するのだが、解除する方法は6斬目の駆け引きポイント（Aで出すとイイ感じ）をCでキャンセルすることだ。そこから素早く立ちBを出せばヒットさせることができるのだ。六道烈火の4段目までは大して減ってはいないのだが、5段目からは連続技補正がまったくかからない（II段目なので）のでかなりすごいことになるのだ。

覚醒後の連続技。CD・B×5を決めた後は…





6斬目のモーションが出たと同時にCでキャンセルしよう



すると、立ちBを出すことができる。あとは六道烈火をキッチリ決めよう

修羅や覚醒していない時は、CD・B×4↓灼熱地獄 or 立ちB↓キャンセル不動撃（共通）or 六道烈火（羅刹）にするといいだろう。しかし、灼熱地獄は投げ技なので、しゃがみ食らいの相手に対しては投げることができないのだ。

〈訂正とお詫び〉

『侍魂〜サムライスピリッツ〜完全攻略マニュアル』の中で、火月のS・C・S表に一部誤りがありました。S・C・Sのフィニッシュに➡＋B・B・B・Bと示されていますが、このルートはありませんのだ。ホントごめんなちゃいなのだ。

（鷹＆編集）

おすすめ剣質 修羅



炎返し。修羅を使うならこの技に頼るべし

やはり、災炎という連続技の防止になる技を装備できるという点から選んでみました。災炎を装備さえしていれば、このゲーム特有の超絶連続技を食らっても簡単に滅殺されることはないのだ。災炎は極力装備するように心がけよう。

個人的には「羅刹」を使用してるんだけどね。だって六道烈火を使った連続技が格好イイじゃん。結局、どちらを選ぶかはプレイヤーの好み次第ってこと。



結局、どちらを選択するかはプレイヤー次第っすよ



リムルル

攻略／蒼炎闘士ゆーち

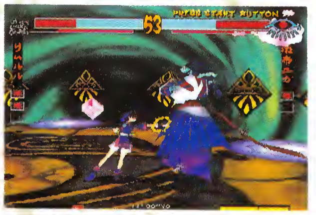
対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

CPUが技を空振りした時にきっちり決められるように、開始直後くらいの間合いをキープしよう。前半部のキャラはガードが甘いので、手っ取り早く倒したい君はこのパターンを使おう。ウイッ！

●立ちAパターン

跳びこみ攻撃やダッシュで近づき、歩きながら立ちAをテンポよく当てていこう。レバーはCPUがいる方に入れっぱなしにしておくこと。くれぐれもコンビネーションにならないように注意しよう。



『エイッエイッ！』っと立ちAで世界を狙え！　タイミングが重要

●→+Aキャンセル必殺技パターン

CPU戦の前半に出現するキャラや、通常技、必殺技をよく空振りするキャラに有効。

先端が当たるくらいの間合いから→+Aを出していき…





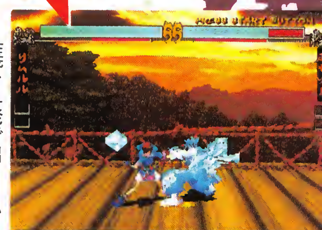
キャンセル各種必殺技で狙い打ち♡技のスキも狙い目よ

●ルプシ　テク　ヌムパターン

修羅専用。単発、突き放し後、跳びこみ攻撃後と、何でもいいからとりあえず1回決めよう。投げたあとは→+Dでダッシュし、CPUが起き上がるちょっと前に再度ルプシ　テク　ヌムを出していこう。この技は踏みこみ技なので、密着で出す必要はない。むしろ、→+Dからルプシ　テク　ヌムモーションの手先を当てる感じで出していこう。

『どぉだぁ～』投げたあとはダッシュで間合いをつめ…

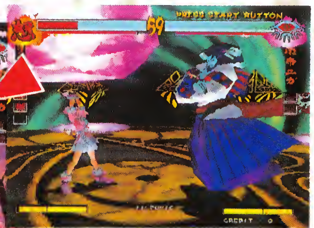




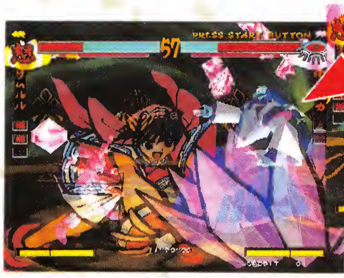
起き上がりを見計らって(ちょっと早めに)再度、『どぉだぁ～』

●超デカ氷パターン

怒りMAXになったら、秘奥義を単発で出していくパターン。投げたあとにボタンを連打していると、高確率で秘奥義を食らってくれるぞ。投げた超デカ氷が地上でヒットすれば、ヒット時の効果（リムルルの絵）が出ていても、再度超デカ氷を当てることができるぞ。



怒りMAXになったら、すかさず超デカ氷をポイッとな…



ボタンを連打してるとなぜか食らうCPU。かき氷が好きなのかな？

対CPU戦キャラ別補足

前半によく出現する、ナコルル、リムルル、右京、ガルフォード、色、磐馬の6キャラはほぼ問題なく立ちAパターンでOK。ちなみにかなりはじめの方なら(1～3人目)立ちB連射だけでも勝てちゃうぞ。やっり～♡

覇王丸、幻十郎は技を空振りすることが多いので、→+Aキャンセル必殺技パターンが有効。もちろん立ちAパターンでもOKだじょ。

半蔵、火月、蒼月は後半に出現することが多く、しかもコイツらの通常技がまたイヤらしい。地上戦でつき合っていたらきりがないので、すみやかに跳びこみAからパターンに持ちこもう。1回でも立ちAパターンやルプシ　テク　ヌムパターン（修羅のみ）に持ちこめれば簡単に勝てるぞ。

また、怒りゲージMAXになったら、積極的に超デカ氷パターンを使っていくのだぞ。

対巖陀羅

巖陀羅はリムルルの攻撃をガードしない（できない）から、はっきりいって楽勝な相手よっ♡　開始直後に手っ取り早くジャンプ攻撃や→+Aで近づいて、ステップ移動で巖陀羅との軸をずらそう。あとは巖陀羅の側面、もしくは裏側から立ちBをビシビシ決めていくだけよん♡　うっ！

対木偶

♂、♀どちらも立ちAパターンで大丈夫。しかし、たまに暴れて立ちAをつぶしてくることがあるので、大事にいきたいなら立ちAを2～3回出して様子を見ていくといい。それで空振りを誘うことができれば連続技タ～イム突入だ。

ガード不能技を出してきたら前ジャンプで跳び越し、裏から連続技を決めていこう。安全で確実だぞ。また、木偶♂は単発の大技、木偶♀はコンビネーションや必殺技をよく空振りするので、無難にいきたいお方は空振りのスキやガード後に、しゃがみABや→+Aからの連続技を狙っていくといいぞい。さらにタイムオーバー勝ちでもいいってお方は、体力勝ちした時点でバックジャンプや←+Dで間合いを離し、飛び道具を連発しよう。

対ユガ

ラスボスのくせに立ちAパターンで撲滅できる。はっきりいってユガ、覚醒ユガどちらもOK楽勝って感じ♡　開幕にユガは通常技を振ってくることが多いので、開始直後は←+Dでいったん後ろに下がろう。その後、通常技が空振りしたのを確認してから→+Dで一気に近づくといい。

怒りゲージMAX時なら超デカ氷当てパターンでチャメッ気を出してもいいぞい。しやむしゃむ♡

技コマンド表

修羅

●必殺技

テルケ　ポン　オンカミクル	↓+C
ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル	ダッシュ中AB
ルプシ　クアレ（ニシ）★○	↓↘→+A（+A）
コンル　ノンノ○	→↓↘+B
ルプシ　テク　ヌム	→↘↓↙←+C
ウプン　オッ○	↓↘→+B
コンル　シラル	ジャンプ中↓↓+A
エプンキネ　コンル	ふっ飛びダメージ中AB

●秘奥義

ルプシ　カムイ　エムシ（ニシ）	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹

●必殺技

テルケ　ポン　オンカミクル	↓+C
ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル	ダッシュ中AB
ルプシ　クアレ（トィトィ）★○	↓↘→+A
コンル　メム	↓↙←+A
カムイ　シトゥキ○	↓↘→+B
コンル　シラル	ジャンプ中↓↓+A
ルプシ　トゥム	↓↓+AB

●秘奥義

ルプシ　カムイ　エムシ（トィトィ）	怒りMAX時↓↘→+AB

対人戦＆連続技補足

対人戦補足

　羅刹リムルルの対人戦で、ダウンを奪ったら相手の起き上がりにコンル メムを重ねよう、って紹介したよね。それに似た戦法が修羅リムルルでも可能なので、今回は修羅の重ね技を紹介していこう。
　相手の起き上がりに重ねていくのは、案の定必殺技のコンル ノンノ。一応、ウプン オプでも可能だが、ガードさせればスキが小さく、先に動けるコンル ノンノを出していけば、相手が起き上がり攻撃を出してこなかった時（ガードされた時）にもそのまま2択を仕かけることができるぞ。まぁ、相打ち後に羅刹ほどの見返り（ダメージ）は望めないけど、追い打ちにはダッシュから→＋Aやルプシ カムイ ウェイサンペコルを決めることが可能だ。ヘッポコダメージなので笑えます♡
　また、剣質別攻略の羅刹リムルルの補足も少し。地上戦の要である→＋Aに、羅刹はカムイ シトゥキをキャンセルしていこう、って先月号でお伝えしました。これは通常ヒットなら連続技にはならないけど、→＋Aのカウンターヒット時はキャンセルカムイ シトゥキが連続技になるので出しておくといいよ、って意味です。もちろん、カムイ シトゥキのヒット後には浮かせ技のしゃがみABなどで追い打ちが可能なので、積極的に使っていくといいぞ。



こんな感じにノンノがヒットすれば追い打ち確定！ うっ！

連続技補足

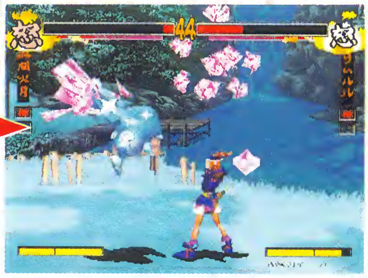
●「共通」…立ちB（カウンターヒット）↓AB・B↓キャンセル各種必殺技

　先月号でも立ちBカウンターヒット後はコンビネーションにつなごうと紹介したけど、その後のキャンセル必殺技まては紹介していませんでした。ゴメンなさい。コンビネーションのBはキャンセル可能なので、ヒット後（間合いにもよるが）に修羅はウプン オプ、羅刹ならカムイ シトゥキにつなぐことができます。
　また、ほぼ密着状態の時に立ちBがカウンターヒットしたらAB・B↓キャンセル秘奥義と決めることもできるぞ。



密着で立ちBがカウンターヒットしたらすかさず…





AB・Bのコンビネーションを決めて、2段目のBに…

キャンセル超デカ氷♡ キャンセルは超早めにすること！

●「修羅」…しゃがみAB↓→＋A↓キャンセルルプシ クアレ（怒りMAX版）↓→＋A↓キャンセルルプシ クアレorルプシ カムイ エムシ(ニシ)

　画面端限定、しかも修羅専用なのであまり実用性は高くないけど、一応New空中連続技ってことで。ルプシ クアレはすぐにAボタンを押して氷華を咲かせよう。威力は落ちるけど、しゃがみAB↓→＋A↓キャンセルルプシ クアレ（通常版、MAX版どちらも）までなら、どの位置からでも連続技になるぞ。



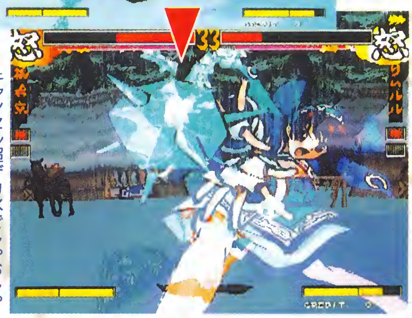
しゃがみABからMAX版ルプシ クアレまで決めたら…

●「共通」…しゃがみAB↓立ちA↓→＋A↓秘奥義

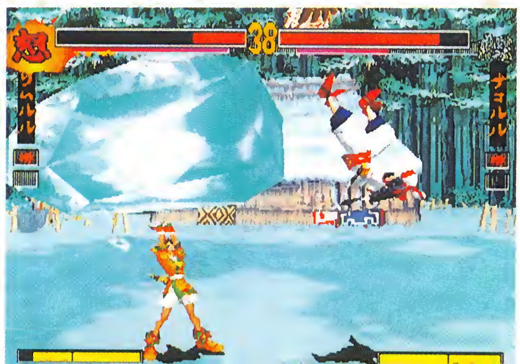
　先月でも紹介した連続技なんだけど、『色、リムルル、ナコルルには画面端限定』ってのを書き忘れました。ダメージは落ちてしまうけど、しゃがみAB↓→＋A↓キャンセル秘奥義にすれば画面端問わず、どの位置からでも全キャラに決めることができます。ほんとにゴメンなさい。



少し歩いて立ちA↓→＋Aをきっちり決めて…



キャンセル超デカ氷でしゃむしゃむ♡ 今日も氷がうまい♡



チビちゃんには決まりません。→＋Aキャンセルや画面端ならOK

おすすめ剣質

修羅

　対CPU戦は引き分けって感じ。修羅はルプシ テクヌムが結構イケるし、羅刹なら→＋Aキャンセルカムイシトゥキがいぃ感じだしね。
　対人戦ならやっぱり修羅かな。基本的にリムルルって浮かせ技が決めにくいし、地上戦をうまく闘った人が勝つと思うんだよね。だから、立ちBカウンターヒット↓AB・Bの打撃以外に突き放し後にもしっかり追い打ちできる修羅の方がいいような気がする。お手玉防止（空中連続技）のエプンキネ コンルがあるのも修羅だからね。ダメかな？



修羅は突き放し後に安定連続技を決めよう。お手玉防止も重要じゃぞ



カムイ シトゥキ→しゃがみABは羅刹の特権。空中連続技も狙いやすいぞ



お手軽な←+A連発でCPU戦は楽勝だぜ！

覇王丸（はおうまる）

攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

覇王丸の対CPU戦攻略における基本戦法は、ズバリ←+A連発。相手に接近して、延々と←+Aを連発し続けるというものだ。CPUの出してくる技をことごとくつぶすことができるぞ。パターンに持ちこむ方法は、ステップイン（ダッシュ）で無理やり接近して←+Aを出すのがお手軽。ただし、多少の危険を伴う。安全にいくなら、立ちガードで様子を見て、CPUの技をガードしたあとに←+Aを出していこう。CPUが技を空振りした時は、ステップイン（ダッシュ）から←+Aを出すといいぞ。

近距離でCDを出すとかなりの確率で食らってくれるので、←+A連発の最中や、ダッシュで接近したあとに出し、CD・Bからの連続技を狙っていくのも有効。ガードされても、続けてCD・Bを出せばヒットすることが多いぞ。



ただ勝つだけなら簡単。←+Aを連発すればOKなのだ



勝手に技を振ってくるので、空振りのスキに接近するのが安全



出の早いCDはCPUにも有効。連続技を決めてやるべし

技コマンド表

修羅

●必殺技	
弧月斬（こげつざん）★◯	→↓↘+B
旋風裂斬（せんぷうれつざん）	↓↘→+B
烈震斬（れっしんざん）◯	←↓↙+AorB
打ち落とし（うちおとし）◯	←+BC
辻風（つじかぜ）	↓↘→+AB
●秘奥義	
天覇封神斬（てんはふうじんざん）	怒りMAX時←→↘↓+AB

羅刹

●必殺技	
弧月斬（こげつざん）★◯	→↓↘+B
剛破（ごうは）	→↓↘+A
旋風波（せんぷうは）	↓↘→+A
酒瓶打ち（さかびんうち）◯	↓↙←+A
連環剛破（れんかんごうは）◯	酒瓶が割れた状態で↓↙←+A・↓↙←+B・→+AB
凄煌斬（せいこうざん）	連環剛破の3段目中に←↓↙+AB
●秘奥義	
天覇封神斬（てんはふうじんざん）	怒りMAX時←→↘↓+AB

対CPU戦キャラ別補足

覇王丸には立ちガード待ちも有効。辻風（修羅）or剛破（羅刹）ガード後に立ちB+連続技などで反撃しよう。間合いが大きく離れている時は、相手が技を空振りしたらすぐに立ちABを出していくべし。

蒼月の片足を上げたまま蹴りを連発するコンビネーションは、Dでかわせば連続技を決められるぞ。羅刹の月輪波（飛び道具）は、見てから跳びこんでしまって大丈夫だ。

火月に対しては↘+Aを連発しよう。←+Aだとガードし続けることがあるのだ。

半蔵（羅刹）は、ダッシュからコマンド投げを狙ってくることが多いので、様子見はしないでとにかく←+Aを当てにいった方がいい。

対巌陀羅

先月号で紹介した←+Aの再攻撃が超有効。巌陀羅に対しては攻撃を当てても間合いが離れないので、←+Aを当てたあと遅めのタイミングでCを押せば、再攻撃部分がゴリッと多段ヒットするのだ。←+Aは、試合開始直後に連発して瞬殺してやるべし。

ステップインで近づき、すぐにステップ移動（↘+D）して巌陀羅の側面にまわってから出すと安全に当てられるぞ。



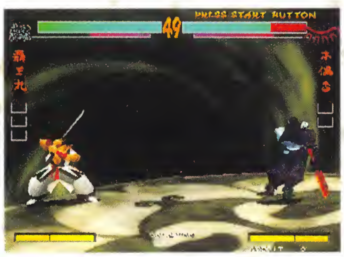
巌陀羅の腕が覇王丸にめりこんでいれば、通常よりヒット数が増えるぞ

対木偶

♂に対しては立ちガードして待ち、以下の技に反撃していこう。烈震斬or剛破…ガード後に立ちB+連続技。烈震斬or剛破の空振りにも立ちBを決められるぞ。振り下ろし→後転振り上げ…スキが非常に大きいので何でも決められる。ガード不能技…すぐにダッシュして立ちABでつぶす。

修羅なら、ガード不能技&旋風裂斬の出はじめモーションを見たら、すぐに強烈震斬を出すという手もある。旋風裂斬は跳びこしつつヒットさせられるし、ガード不能技はつぶすことができるのだ。

♀には←+Aが通用する。たまに後ろジャンプで逃げるのだが、すぐに弧月斬や立ちABを出せばいいだけ。



このポーズを見たら強烈震斬。ヒット後は引き込みで退避だ

対ユガ

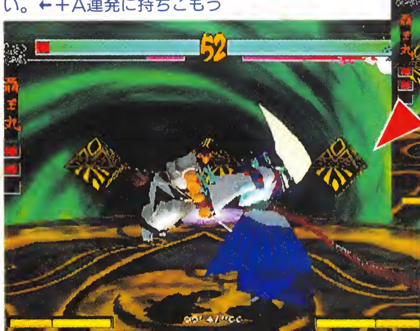
先月号でも書いたように、←+A連発で倒せてしまう。ワープ技で背後にまわってくることもあるが、出現するところに←+Aを重ねればパターンに復帰できるぞ。

接近方法も先月号で書いた通り（前ジャンプB）。第2段階に対してはしゃがみガードして待ち、カマイタチ状の飛び道具をガードしたあとや、高い位置に気を放出する飛び道具をかわしたあとに跳びこむと比較的安全だ。

その他、↘+Aをガードさせて、直後に突き放しを狙うというパターンもあるぞ。



飛び道具系の技を待ち、ガードした（空振りさせた）あと…



すぐに跳びこめば迎撃されにくい。←+A連発に持ちこもう

TM

対人戦&連続技補足

対人戦補足

覇王丸の主力兵器であるS・C・SのCD・B止め（以下CD・B）。まずはこの技を使った新たな攻め方を紹介。

CD・Bを相手に当てたら、直後にとりあえず立ちAを出してみよう。ヒット時はもちろん立ちAも連続ヒットするのだが、そのあと相手はよろけたままなのだ。CD・Bで止めた時と同様に、しゃがみAB＋αなどで追撃できるぞ。

CD・Bをガードされた時は、立ちAも必ずガードされるのだが（S・C・S中の強制ガードが継続するため）、問題はそのあと。CD・Bを相手が立ちガードしていた場合は、立ちAのあとすぐに突き放しを狙うと確実に決まるのだ。相手が中段のCDを立ちガードして、次のBをしゃがみガードした場合は決められないが、そんなことをする人はまずいない（と思う）。

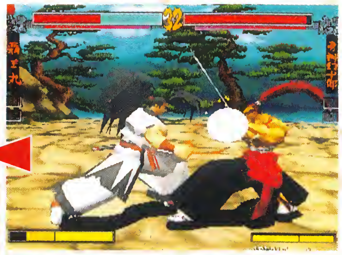
ただし、投げ抜けをすることは可能なので、読まれているとダメージを与えられない。投げ抜けを読んだら、以下の方法で対処しよう。

少し待ってCD・B…投げ抜け以外の暴れもつぶせる。少し待たないと強制ガードが継続されてしまうので注意。

少し待ってしゃがみAB＋α…投げの空振りのスキを狙う。通常技での暴れ、しゃがみ投げ入力の投げ抜けには無効。

少し待ってD→立ちB＋α…ステップ移動するタイミングが早いと投げられるので注意。

その他、立ちAを連発して怒りゲージをためることもできる。合間を置かないように連発すれば、強制ガードが継続し続けるのだ（途中で空振りしても継続する）。体力勝ちしている時の時間稼ぎにも使えるぞ。ただし、その間相手は何もできないので、あまりオススメはしない。スタミナが徐々に減っていくしね。



CD・B。ガードされても覇王丸の方が先に硬直が解ける



直後に立ちAを出すと、強制的に連続ガードとなり…



突き放しが確定する。回避する方法は投げ抜けのみなのだ



投げ抜けには、出が早くて投げられ判定もなくなるCDが有効

次はちょっとした小ネタを紹介。起き上がり攻撃（B）を当てたあとにCを押すと、←＋Aと同じように多段ヒットする攻撃判定が発生する。モーションが終わる直前まで待ってからCを押せば、最大11ヒット（相手の残り体力にもよる）して体力ゲージ1本弱を奪えるぞ。ただし、カウンターヒット時は間合いが離れるのでほとんど当たらない。



起き上がり下段を至近距離でノーマルヒットさせれば…



メリメリ当たって強制ぶっとび。修羅なら強烈震斬で追撃できるぞ

連続技補足

CD・Bからの追撃は、しゃがみAB→キャンセル弧月斬→↓N＋A→←＋A→立ちB→↓N＋A→立ちAB（→↓N＋A）が強力。突き放し後にステップインして決めることも可能だ。技のつなぎ方は先月号を参照して欲しい。

また、空中の相手に立ちA or ←＋A→A・A・Bを決めると、景気よく吹っ飛ばすことができる。修羅なら強烈震斬で追い打ちできるので、CD・B→弧月斬→↓N＋A→←＋A→A・A・B→強烈震斬（→↓N＋A）という見た目のいい（？）連続技が可能になる。相手の体力が多少減っていたら、CD・Bのあとにしゃがみ AB を挟めるぞ。

おまけ。辻風の2段目は飛び道具を消せる。それだけ。



3発目のBを遅めに出すのがコツ。これで吹っ飛ばして…



強烈震斬で追撃。ダメージもそこそこなのでオススメだ

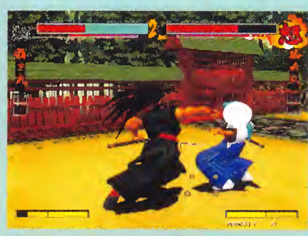
おすすめ剣質 修羅

弧月斬＆天覇封神斬以外の必殺技は使用頻度が低いので、剣質による差は少ない。

強いて挙げるなら、起き上がり攻撃に相打ちを取れる旋風裂斬と、攻撃位置の高い技を避けつつ攻撃できる打ち落としを持っている修羅の方がおすすめ。羅刹の必殺技はどれもイマイチだが、連環剛破は見た目がカッコイイので、CD・B→しゃがみAB→キャンセル連環剛破（2段）→天覇封神斬といった連続技を狙って楽しむのもいいだろう。



すごく使えるってわけでもないけど、ないよりは全然マシ



覇王拳→穂薙→連環剛破→凄煌斬で、覇王連剛斬って技名だったらしいゾ



ナコルル

CPUにはしゃがみABとレラ オ チキリが有効

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

まず、しゃがみABパターンを紹介しよう。これは、しゃがみABで浮かせて空中連続技を入れるパターンだ。しゃがみABがガードされたら、↘＋Dで移動し、すぐにもう一度しゃがみABを出すと食らってくれることが多い。ヒットするまで↘＋Dとしゃがみ ABを繰り返そう。

次に、レラ オ チキリパターン。これは、相手をダウンさせたあと、起き上がりにレラ オ チキリを重ねるパターン。一度レラ オ チキリを決めたあとも、すぐステップ移動して密着すれば、再びレラ オ チキリを重ねにいくことができるので、以下繰り返しとなる。CPUはめったに起き上がり攻撃を出してこないので、タイミングが合っていれば必ず決めることができるぞ。

以上2つのパターンをうまく組み合わせて闘っていこう。

まずしゃがみABパターンで空中連続技を決め、起き上がりにレラ オ チキリを重ねにいく、という流れがいい。しゃがみABパターンだけで闘ってもいいけどね。

羅刹のみのパターンとして、カムイ シキテパターンもある。ただ単にカムイ シキテ↓立ちB→キャンセルカムイ シキテを繰り返すだけの簡単パターン。後半ステージでは カムイ シキテをガードされることが多いので、前半ステージで使っていこう。



わりと遠くからでも届くぞ。この技から空中連続技を狙おう





もしCPUがこの技をガードしたら、すぐに↘＋Dを入力

そうすれば、うまくCPUの技をかわせることが多いのだ





空中連続技のあとなど、相手がダウン状態になったら…

起き上がりにレラ オ チキリを重ねてやろう。早めでOK



前半ステージで特に有効なパターン。狼に頼りまくろう

対CPU戦キャラ別補足

火月と蒼月には、いきなりしゃがみABを当てにいくのは難しいので、距離を離して待った方がいい。スキの大きな技をガードしてからしゃがみABを出すのだ。一度当てればあとはパターン通りでOK。

対巌陀羅

巌陀羅はこちらの攻撃をガードしないため、アンヌ ムツベを連発するだけで倒すことが可能。

アンヌ ムツベで巌陀羅の反対側に抜けたら、振り向いたあとアンヌ ムツベで戻ってくればいい。ただし、巌陀羅が赤くなって直立姿勢を取ったら要注意。倒れかかり攻撃を出してくるため、アンヌ ムツベがつぶされてしまうのだ。そこで、一度倒れかかり攻撃をガードしてから次のアンヌ ムツベを出すようにしよう。

小ネタだが、巌陀羅にイルスカ カムイ シキテを当てると、巌陀羅は平然としているのに、シクルゥが一人（一匹？）で攻撃モーションを続ける、という？？？なシーンを見ることができる。

対木偶

木偶♂は、ガード不能技に注意。モーションを見たらアンヌ ムツベで突っこむか、前ジャンプでかわしつつ接近するといい。

木偶♀もガード不能技が強い。しゃがみABパターンが有効なので、これでゴリ押ししてガード不能技を出させないのがベスト。もし出されてしまったら、急いで接近して出がかりのスキの間につぶしてしまおう。

対ユガ

ユガは立ちAのみで倒すことができる。最初はジャンプAで近づき（ヒットしてもガードされてもいい）、あとは立ちAを繰り返すだけでOK。ジャンプで近づく時に落とされてしまうこともあるが、あきらめずにもう一度ジャンプで接近しよう。

レラ オ チキリパターンで倒すことも可能。最初はジャンプAをガードさせて、着地と同時にレラ オ チキリを狙おう。一回レラ オ チキリが決まれば、あとはパターン通りに、起き上がりにレラ オ チキリを重ね続けていれば、問題なく倒すことができる。



ジャンプAで接近したら、あとは立ちAを繰り返すだけだ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
カムイ リムセ★◯	←↓↙＋A
レラ オ チキリ	→↓↘＋C
アンヌ ムツベ◯	←↙↓＋A
レラ ムツベ	←↙↓＋B
シチカプ エトゥ◯	↓↘→＋A
シチカプ アム	↓↘→＋B
ママハハに掴(つか)まる	↓↙←＋D
カムイ ムツベ	ママハハに掴まった状態でAB
●秘奥義	
イルスカ ヤトロ リムセ	怒りMAX時↓↘→＋AB

羅刹	
●必殺技	
カムイ リムセ★◯	←↓↙＋A
レラ オ チキリ	→↓↘＋C
アンヌ ムツベ◯	←↙↓＋A
レラ ムツベ	←↙↓＋B
疾走(しっそう) 流転胸撃刃(るてんきょうげきは)	↓↘→＋C
円舞双掌(えんぶそうしょう)	BC・A
円舞剛脚(えんぶごうきゃく)（相手が男性キャラの場合のみ）	BC・B
シクルゥを撫(な)でる	↓↓＋AB
カムイ シキテ	↓↘→＋A
●秘奥義	
イルスカ カムイ シキテ	怒りMAX時↓↘→＋AB

対人戦＆連続技補足

対人戦補足

まずは、修羅のガード不能シチカプ エトゥから。

やり方はというと、相手の後頭部にヒットするようにシチカプ エトゥを出すだけ。



かなり近い間合いから出す必要がある。CDからがオススメ

簡単そうだが、かなり近めの間合いでないとこの当て方はできないので、使いどころが難しい。近距離でしゃがみAといったスキの小さな技を当てたあとが狙い目。CDがガードされた時に、CD→B→Cと入力してから出すのもいい。S・C・S発動を見た相手はガードでかたまることが多いので、そこにシチカプ エトゥをお見舞いしよう。

相手の技をつぶすのに大活躍するイルスカ ヤトロ リムセは、相打ちになると怒りゲージがなくならない。しかも、ナコルルが動けるようになるので、浮いている相手に追い打ちが入る。まぁ、強制ぶっとびのせいで、立ちBの単発の追い打ちで終わることがほとんどだけど。

羅刹のカムイ シキテは、相打ちになっても追い打ちできることが多いので、相打ち覚悟で近距離からモリモリ出しまくってOK。

連続技補足

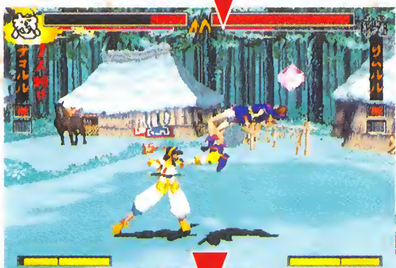
●「修羅」…しゃがみAB→（立ちA→←＋A）×4→イルスカ ヤトロ リムセ

新空中連続技。最初にしゃがみABで浮かせるのは同じ

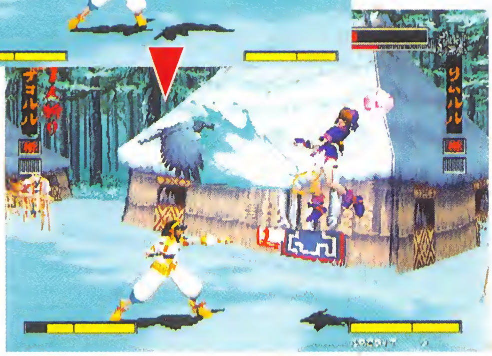




落ちてきた相手をまず立ちAで拾う。その場から出せばいい



次に→＋Dで接近したあと、←＋Aで拾う。これを4セット



最後に秘奥義を決めて終了。怒ってない時は立ちABだ

←＋Aは立ちAとまったく同じ性能だが、普通の立ちAとは違う技として認識されている。同じ技を2回連続で当てると相手を落としてしまうはずだが、立ちAと←＋Aを交互に当てることで、相手を落とさずにお手玉し続けることができるのだ。

羅刹や、修羅の怒っていない状態では、立ちAを1発増やして最後をレラ ムツベか立ちABでしめよう。

●「共通」…立ちB（カウンターヒット）→立ちAB

立ちBがヒットしたら、カウンターヒットしたと見なしてよい（前号のシステム解析参照）ので、立ちBのヒットを確認したら毎回立ちABを出して構わない。

この連続技を決めたあとは、密着の間合いになり、相手の方が先に動けてしまう。←＋Dで相手の反撃をかわすようにしよう。

●「羅刹」…CD×9→円舞剛脚→イルスカ カムイ シキテ（男性キャラ限定）



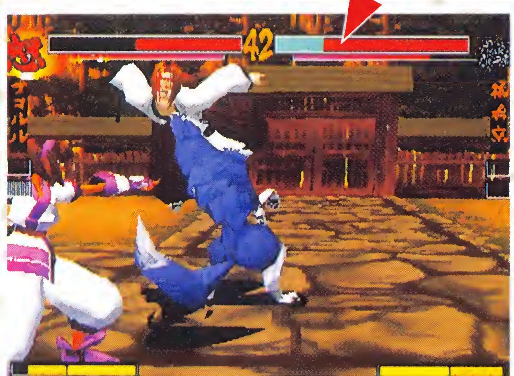
CDの発動時の光で相手をよろけさせる。9回繰り返そう

スタミナゲージが満たんの時に決めることができる連続技。CD→B→Cを9回繰り返すのはやや難しい（1回ごとにギリギリまで歩く必要がある）ので、実戦ではCDを1回だけにした方がいいだろう。ダメージもそれほど変わらないし。



そして、よろけている相手に円舞剛脚を決めるべし

秘奥義が出せない状態では、円舞剛脚→カムイ シキテ→しゃがみABが入るので、そこから空中連続技を狙っていこう。



さらに、もだえている相手に狼で追い打ち。ダメージはイマイチ

おすすめ剣質 羅刹

修羅はイルスカ ヤトロ リムセとガード不能シチカプ エトゥが頼れるが、羅刹のカムイ シキテを使ったゴリ押し戦法は簡単で強い。

羅刹のスーパー連続技を紹介しよう。カムイ シキテ→立ちB→キャンセルイルスカ カムイ シキテ。カムイ シキテのあと、シクルゥが戻ってくる最中にイルスカ カムイ シキテが出せるぞ。しかも、シクルゥが相手に密着している状態だと、出した直後にヒットするのだ。



狼→立ちBと当てる。狼が相手にめりこんでいるのに注目



キャンセルで秘奥義を入力すると、見事に連続技になる

CPUには立ちBCが有効 修羅の大技も強力だぞ！



ガルフォード

攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

両剣質共通の戦法としては、ガード不能技の立ちBCを起き上がりに重ねるというものがある。CPUは起き上がり攻撃を出さずにその場起き上がりをするので、必ずといっていいほどヒットするのだ。

最初は、先端を当てるように↓N+ABを出し、ガードされたら↙+Dで離脱して↓N+ABを出す、これをヒットするまで繰り返してダウンさせよう。ヒット後はすぐに立ちBCを出せばOKだ。

立ちBCヒット後は、少し待ってから立ちBCを出して繰り返そう。ただし、相手が壁にぶつかった時はダウンしないので注意。壁が近い時は立ちBCを出さず、壁よろけに↖+Bでの追撃を狙おう。

修羅を使えば、簡単にダウンを奪うことが可能。中間～遠距離からマシンガンドッグを出すと、CPUは立ちガードでかたまったり、ステップ移動でよけたりするので、すぐに（遠い時はダッシュで接近して）↓N+ABを出せば見事にヒットするのだ。ノーマルヒット時は、ステップインして↓N+Aで拾い、連続技を決めてもいいぞ。



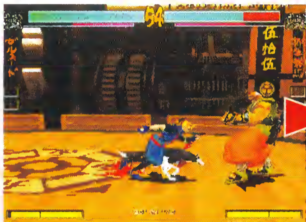
先端を当てるように↓N+ABを出していき、ヒットしたら…



立ちBC。女性キャラに対しては少しだけ遅めに出すこと



起き蹴り（斬り）を出さずにその場起きしたCPUにヒットするぞ



中段のマシンガンドッグに反応して立ちガードするので…



お留守になっている足元に、下段の↓N+ABを決めてやろう

対CPU戦キャラ別補足

覇王丸（修羅）に対しては立ちガードで待ってみよう。そのうち辻風や烈震斬を出してくるので、ガード後に立ちB→立ちABを決めてやろう。立ちAB後はもちろん立ちBCを出していこう（最速で）。

火月（羅刹）には立ちガードして待ち、技の空振りに立ちABを決めていこう。こいつは立ちBCを起き上がり攻撃で返してくるので、立ちBCは少し後ろに下がってから出すようにすること。

蒼月も、立ちBCに対して起き上がり攻撃を出してくる。火月と同じ方法で対処しよう。

半蔵（羅刹）と骸馬（修羅）に対しては、垂直ジャンプABを連発して、ヒットしたら立ちABにつなげていこう。



少し離れてから出せば、起き蹴りを空振りさせられるのだ

ガルフォード（修羅）には、中間距離で待ち、パピィ技を出されたらすぐに↓+Dで回避して立ちABを出してみよう。これがよくヒットするぞ。

対巌陀羅

レプリカアタックが有効。ステップ移動を使わない巌陀羅にはほぼ確実に当てることができ、跳ね返り中は無敵なので反撃を受ける可能性がないのだ。Bで出せば攻撃時に撃墜されることもまずないぞ。

羅刹ならストライクヘッズだけで倒すことも可能。ストライクヘッズを決めても弾き返されてダウンしてしまうのだが、ちゃっかりダメージを与えられるので、前転起き上がり→ストライクヘッズの繰り返しで勝ててしまうのだ。

対木偶

♀は基本戦法通りに闘えば大丈夫。♂は、修羅なら基本戦法で倒せるが、羅刹の場合は後述する戦法を使おう。

ひたすら立ちガードで待ち、以下の技に反撃していくべし。振り下ろし→後転振り上げ…着地後のスキが大きいので、ほぼ何でも入る。烈震斬or剛破ガード後…立ちB→立ちABで反撃。ガード不能技…すぐにダッシュして立ちABでつぶす。ダウンさせたあとは基本戦法通りで倒せるぞ。

対ユガ

先月号で書いた通り、マシンガンドッグを出したあとダッシュして突き放しを狙う戦法が有効（修羅）。

羅刹も基本的には先月号で書いた戦法が通用する。第2段階のユガに対して間合いが離れてしまった時は、いったんしゃがみガードして待ち、カマイタチ状の飛び道具をガード後、もしくは高い位置に気を放出する飛び道具を空振りさせたあとすぐにジャンプABで跳びこむといい。また、ストライクヘッズ後はすぐに立ちBCを出した方が簡単にダメージを与えられるぞ。

跳びこみは飛び道具系のスキに実行しよう。迎撃されにくいぞ



技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
レプリカアタック◯	→↘↓↙←+AorB
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
ラッシュドッグ★◯	↓↘→+A
マシンガンドッグ	↓↘→+B
レプリカドッグ	↓↙←+A
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+B
ストライクドッグ	↓↘→+C
パピィに餌をあげる	↓↓+AB

●秘奥義

技	コマンド
MSD（メガストライクドッグ）	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹

●必殺技

技	コマンド
レプリカアタック◯	→↘↓↙←+AorB
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
プラズマブレード◯	↓↘→+A
プラズマスパーク	プラズマブレード中にAB
プラズマブレイク★◯	→↓↘+B
プラズマファクト	↓↓+BC
ストライクヘッズ	→↓↘+C
ライトニングスラッシュ	↓↘→+B

●秘奥義

技	コマンド
LST（ライトニングストライクスリー）	怒りMAX時↓↘→+AB

対人戦&連続技補足

対人戦補足

S・C・SのAルートが、実は結構使えることが判明。ガードされても（5斬目で止まる）、直後に立ちBCを出せば確実に決まるのだ。ヒット時は、最初の駆け引きポイントの技を出した直後にCでキャンセルし、すぐに立ちABを出せば連続ヒットするぞ。

間合いが遠かったり、相手がしゃがんでいたりすると2斬目が空振りするが、先行入力しておけば空振り後に4&5斬目が出てくれる。4斬目は下段技なので、ここからヒットする可能性もあるぞ。



CD・A×4。ガードさせて、硬直が解けた直後に技を出すと…

強制ガードが継続。出した技が立ちBCならヒットするぞ

連続技補足

先月号で紹介した、バウンド中&ダウン中を拾い上げる連続技。これらを決めるチャンスの追加情報を紹介しちゃうぞ。

バウンド中に↓N+A…プラズマスパークが空中ヒットしたあと、相手のみダウンした状態で、横にフィールド移行したあと。

ダウン中に→→+B→↓N+A…ストライクドッグ、レプリカドッグ、オーバーヘッドクラッシュを決めたあと。ストライクドッグ以外は男性キャラ限定だが、壁際なら全キャラに決めることができる。強制ぶっとび発生によるダウンにも狙えるが、かなり早めのタイミングで→→+Bを決めないと相手が吹き飛んでしまい、その場合は壁際でないと↓N+Aで拾えないので注意しよう。



拾えるチャンスはかな〜り多い。見逃さずに決めるべし

●「共通」…（浮かせて）立ちA→←+A→立ちA→←+A…→立ちAB or 秘奥義

見た目は変わらない立ちAと←+Aが、内部的には別技扱いになっているのがポイント。立ちA→立ちAだと相手は浮き直さないが、立ちAと←+Aを交互に当てれば毎回浮き直すのだ。つなぎにステップインを挟めば、延々とお手玉することができるぞ。

お手玉で段数を稼いだら、ダメージ補正がかからなくなる11段目に立ちAB or 秘奥義を決めてやろう。かなりのダメージを与えられるぞ。

→+ABで浮かせたあとは少し後ろに歩いて立ちAを、バウンド中を↓N+Aで拾ったあとはステップインして立ちAを当てればこの連続技に持ちこめる。ただし、ダメージの大きい技（↓N+ABなど）でダウンさせたあとに狙っても、10段到達前に強制ぶっとびが発生してしまうので注意。←+Aの代わりにしゃがみAを使えば発生しにくくなるが、ダメな時はダメ。

●「修羅」…立ちAB→↓N+A→立ちB（→キャンセルマシンガンドッグ）→↓N+A

壁際、かつ壁と両者の軸が垂直に近い時限定。↓N+Aは最速で出し、ダウン中の相手にヒットさせる。成功すれば相手が立ち状態になり、直後にマシンガンドッグもヒットするぞ。もちろん追撃可能だ。立ちBで強制ぶっとびを発生させるのが条件なので、立ちB以前は他の技でもOK。



これは→+ABで浮かせたあと。9段目は←+Aで…

10段目は立ちA。テンポよく交互に決めていこう

LSTなら体力満たんからKO、MSDでも追撃すればKOだ



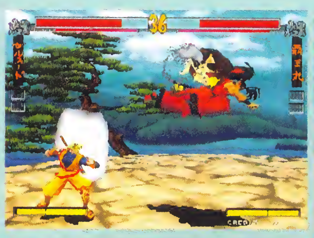
立ちBで強制ぶっとびを発生させつつ、マシンガン犬を仕こんでおき…

すぐさま↓N+A。このあとマシンガン犬もヒットするぞ

おすすめ剣質 修羅

羅刹の雷系必殺技よりも、修羅のパピィ技の方が断然使いやすい。ご主人様が攻撃を食らっても発動する（オーバーヘッドクラッシュは除く）ってのがまずインチキくさいし、ヒットすれば空中連続技に持ちこめるのもスゴイ。

種類も豊富で、レプリカドッグはジャンプ防止になり、オーバーヘッドクラッシュは相手の後頭部〜背中に当てればガード不能になるなど、どれも使い道がある。使いこなせば大きな戦力になるぞ。



突進犬はジャンプで回避されやすいので、たまにレプリカ犬を混ぜよう



犬技はすべて連続技の起点になる（条件つきもあるが）。スゴイ！



ツバメ返しと飛翔閃でCPU戦は超楽勝だ!!

橘 右京

攻略／修羅騎士 鷹

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

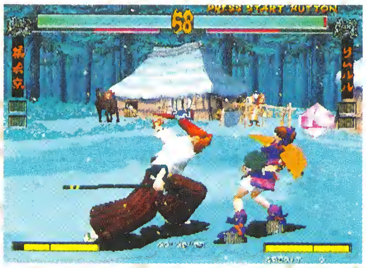
右京を使ってのCPU戦はかなり簡単。では、使用するパターンを紹介していこう。

●立ちAゴリ押しパターン

レバーを相手方向に入れっぱなしにして、立ちAを使ってひたすら押していくパターンなのだ。

立ちAは、ボタン連打で出してしまうとA・Aのコンビネーションになってしまうので、くれぐれも目押しでおこなうようにしよう。

このパターンは、ラウンド開始直後に少し前進してからおこなうといい。出鼻をくじかれてしまった場合は、相手の技のスキに近づいてパターンへ持っていこう。



対CPU戦にも有効な立ちA。ゴリ押しでOK

●ツバメ返しパターン

ジャンプ攻撃や立ちAゴリ押しパターンなどで相手に近づいてから、垂直ジャンプ→ツバメ返しをひたすら繰り返すパターン。1度ヒットしたあとは、相手の起き上がりに合わせて再度垂直ジャンプからツバメ返しを叩きこんでいけばいい。注意すべき点は、ツバメ返しの打点。低すぎる位置で出すと、出の早い攻撃でつぶされる恐れがあるぞ。だからといって高い位置で出して空振りしてしまっても駄目なのだ。



ダウンを奪うならツバメ返しパターンが有効っす

●飛翔閃で超楽勝！ パターン

飛翔閃（→→+B）を相手の起き上がり重ねると〝絶対にガードしない〟というのを利用したパターンがコレなのだ。飛翔閃は出したあとも攻撃判定がしばらくの間残っているので、少し早めに重ねるといいぞ。また、飛翔閃ヒット後は、相手からダウンを奪えるというのもポイント。さらに飛翔閃を重ねていけばマジ楽勝な〜の〜だ〜。注意点は、飛翔閃を決めると間合いが離れてしまうこと。ヒット後は、すぐにダッシュを使って近づこう。

このパターンは、いきなり飛翔閃を狙っていってもいいのだが、ツバメ返しパターンでダウンを奪ったあとに開始すると楽ちんなのだ。

CPUの起き上がりに飛翔閃を重ねておけば…



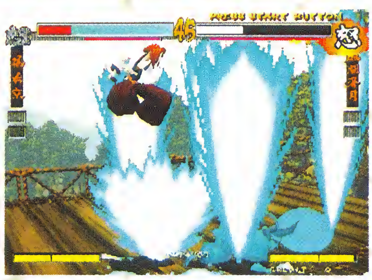
起き上がった直後に絶対食らってくれるのだ

対CPU戦キャラ別補足

基本戦法を使えば楽勝だが、以下のようなこともできるぞ。

覇王丸は暴れまわってくれるので、間合いをとにかく離していれば、スタミナゲージが×になってくれる。息切れ状態になった時には、連続技を試すチャンスなのだ。

対蒼月。相手が怒っている状態の時にはツバメ返しパターンは控えよう。ジャンプに合わせて秘奥義を出してくることがあるぞ。また、蒼月は間合いを離していると、→+B（突進攻撃）を出してくることがあるので、それを待ってみてもいい。ガード後に反撃ができるぞ。



蒼月（火月）が怒っている時にジャンプをすると痛いの食らうよ

火月に対しても、怒り状態の時にツバメ返しパターンはやめておこう。ジャンプに合わせて大炎上を出してくることがあるのだ。

対巌陀羅

ダッシュで接近し、相手が攻撃のモーションに入ったらステップ移動（斜め前）で側面にまわりこんでバンバン攻撃しちゃおう。そしてまた攻撃のモーションへ入ったらステップ移動。繰り返しでOK。

対巌陀羅。相手の技をステップ移動で回避して攻撃しよう



対木偶

♂、♀の両方とも、ツバメ返しパターンでダウンを奪ってから飛翔閃パターンへ持っていけば楽勝っす。

対ユガ

立ちAパターン、飛翔閃パターンが有効。両方とも、ジャンプで接近するのが手っ取り早い。迎撃されてしまった場合は、移動起き上がりで接近しよう。接近後は、すぐに立ちAパターンへ持っていき、そのまま持続するか途中でツバメ返しパターンへ切り換えよう。ツバメ返しがヒットしたあとは、飛翔閃パターンへ持っていきましょう。

技コマンド表

修羅

●必殺技

秘剣　ささめゆき★○	↓↙←+A
非剣　ささめゆき	↓↙←+D
秘剣　ツバメ返し	空中で↓↘→+B
秘剣　朧刀○	↓↘→+B
秘剣　天霜の構え	→↘↓↙←+C
秘剣　天つ風○	→↘↓↙←+A
秘剣　霜風○	→↘↓↙←+B

●秘奥義

飛燕十刃	怒りMAX時←→↘↓+AB

羅刹

●必殺技

秘剣　ささめゆき★○	↓↙←+A
非剣　ささめゆき	↓↙←+D
秘剣　ツバメ返し	空中で↓↘→+B
雲雀○	↓↙←+B
巻雲　甲ノ型	←+BC
巻雲　丙ノ型	↓+BC
夢想真波○	←↓↙+A

●秘奥義

飛燕十刃	怒りMAX時←→↘↓+AB

対人戦&連続技補足

対人戦補足

立ちAがメインの右京、接近戦ではこの技でひたすら押していくのも一つの選択肢だが、しゃがみAを使って下段を攻めてみるのも実は効果的。このしゃがみAは、出が早いだけでなく、カウンターヒットすると連続技の中継役である立ちBへつなぐことができるのだ（連続ヒット）。タイミングも立ちAカウンターヒット→立ちBよりも確認がとりやすいし、結構ラクにつないでいくことができるぞ。

出しどころは、もちろん接近戦。立ちAのあとや、ステップ移動後に出すのはもちろんだが、相手が投げにくるのを読んで、投げの空振り中に決めてカウンターをとるなど、色々な場面で使うことができるのだ。もちろん当て身を持つキャラに対して、的を絞らせないということでも使っていけるのだ。また、スタミナが少なく、CDと突き放しの2択に迫ることができない時にも大いに役だってくれるのだ。もちろん2択の代用ではなく、普段から使っていくのも悪くはないぞ。


しゃがみAがカウンターヒットすると…


キャンセルのきく立ちBが連続ヒットするのだ

連続技補足

●「共通」…↘↘+B→立ちA→（ステップイン➡+A→ステップイン立ちA）×4セット→➡➡+B

11段の補正を越えて➡➡+Bを決めるのだが、難しいわりに、このゲーム中では大して威力のない空中連続技。浮かせ技のあとは、少し前へ歩いて立ちAで拾い、その後はすぐにステップインから➡+Aにつないでいこう。ステップインからの➡+Aは、結構出すのが難しいのだぞ。コツとしては、ステップインを➡➡でおこない、すぐにAを押すか、➡+Dから出してみるといいのだ。一応、運搬能力が高いので、崖っぷちのあるステージでは、場外勝ちを狙うこともできる。


…浮かせたあとは、立ちAで拾って


ステップインを使ってすぐに間合いをつめよう

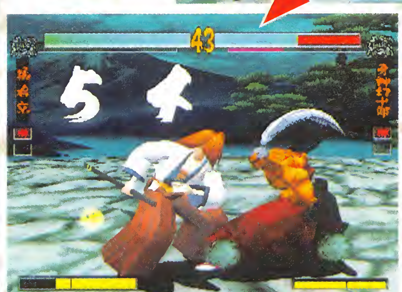

そして➡+Aで拾って、さらにステップインから立ちA。繰り返すべし

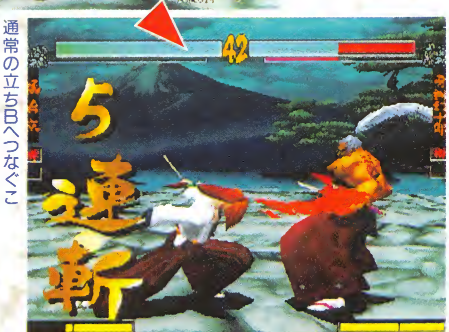
●「共通」…CD→B×4→立ちBキャンセル各種必殺技

S・C・Sを用いた連続技。CDのあとは連続ヒットするBルートへ持っていこう。5斬目（Bの4段目）までは目押しで出してもいいのだが、連打の方が簡単だし確実にヒットさせることができるのだ。6次の立ちBへのつなぎは、斬目の駆け引きポイントを出して、それをすぐにCでキャンセルしてから出せばいい。タイミングは少し難しいので、多少の練習は必要となる。ちなみに、立ちBキャンセルからつながる必殺技は、ささめゆき、朧刀、飛燕十刃の3つ。

CDからB×４をヒットさせてから…




駆け引きポイントのAを出してそれをすぐにCでキャンセル。すると…



通常の立ちBへつなぐことができるのだ

おすすめ剣質

修羅


巻雲で相手の技を取ったら、連続技タイムのはじまりじゃい

通常技メインの闘い方が基本なので、どちらを選択してもいいと思うっす。でも、羅刹には当て身技である巻雲があるからかなぁ。この技を決めることができれば連続技へ持っていけるので、かなりありがたい。というわけで羅刹かな。俺自身は、修羅を使ってる方が多いんだけどね。技の見た目が気に入ってるし、カラーもこっちの方がいい。とかいう超なめた理由なんだけどね。あひ！



まぁ、修羅、羅刹のどちらを選ぶかは、あなたの好みなのね～



服部半蔵

攻略／モリスケ

S・C・Sと立ちBCでCPU戦も楽勝！

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

CPUはすべてのキャラが起き上がり攻撃を出さず、移動起き上がりもしないので、起き上がったところにガード不能技である立ちBCを重ねておけば、ほぼ確実にヒットする。立ちBCが当たれば相手はダウンするので、これを何度も繰り返せば簡単に勝てるのだ。立ちBCを出すタイミングは、ダウンした相手が頭をちょこっと上げたぐらいがベストだぞ。

このパターンに持ちこむためには相手を1度ダウンさせなければならないが、それにはS・C・Sを使えばOK。ガードされた場合はAルートの5斬目まで出し切り、硬直時間が解けると同時に立ちBCを出せば確実にヒットするので、ここからパターンに持ちこめるのだ。立ちBCを出すタイミングは若干シビアだが、練習すれば習得できる程度のもの。BCを連打してしまうとCボタンによりキャンセルされてしまうので、タイミングよくBCをポンッと押さなくてはダメ。S・C・Sヒット時は連続技を決めてダウンさせればいい。



頭をひょこっとあげるグラフィックが見えたら立ちBCだ



ちょうど起き上がったところにバッチリヒットするぞ



Aルートの5斬目。硬直時間が解けると同時に…



立ちBCを出すべし。タイミングが合っていると…



相手は動けないので確実にヒット。対人戦でも同様だ

対CPU戦キャラ別補足

対巌陀羅

ダッシュで接近し、ステップ移動を繰り返して巌陀羅の側面へ移動しよう。巌陀羅は動きが鈍いので、ステップ移動すればほとんどの攻撃を回避できるのだ。側面にまわりこんだら、立ちABなどの威力のある技をガンガン決めてやればいいぞ。怒り状態になったら、修羅は乱れ烈風手裏剣、羅刹は真 もず落としを狙おう。真 もず落としは決めても投げられないのだが、一定のダメージを与えられるので繰り返せば倒せるのだ。



とにかくまわりこんで攻撃を仕かけるべし。正面はだめよん

対木偶

♂♀ともに基本通りS・C・Sから立ちBCを決めて、起き上がりに立ちBCを重ね続ければOKだが、攻撃力が高いので、ちょっとしたミスで攻撃を受けてしまうと一気に体力を減らされてしまう。慎重に立ちBCを重ねるようにしよう。♂は間合いが離れているとガード不能技を出してくるので、ガード不能を知らせる白い丸が見えたらCDを狙おう。ジャンプで回避してもジャンプ攻撃は当たらないので、あまりおいしくないのだ。



問題なく基本戦法が通用するぞ。ガード不能技には注意

対ユガ

先月号で紹介した通り、立ちAをペシペシ出しているだけでも余裕だが、S・C・Sから基本戦法に持ちこんでも問題なく勝てるぞ。CPUは投げに対してCで抜けようとするので、Cで抜けられるコース以外の連続投げを狙ってみるのもおもしろいぞ。



基本戦法が通用する。立ちAピシピシでもいいけど

技コマンド表

修羅

●必殺技

烈風手裏剣△	↓↘→+A(空中でも可)
忍法 影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法 爆炎龍★	↓↙←+A
忍法 空蝉 天舞	→↘↓↙←+A
忍法 空蝉 地斬	→↘↓↙←+B
忍法 爆炎微塵隠れ○	→↓↘+B
忍法 爆炎陣○	↓↙←+C
忍法 影舞	↓↓+BC

●秘奥義

乱れ烈風手裏剣	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹

●必殺技

烈風手裏剣★△	↓↘→+A(空中でも可)
忍法 影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法 静音	↓↓+A
忍法 猿舞	←↓↙+AorBorCorD
忍法 蜘蛛走り	↘↘
忍法 爆韻	ダメージ中にBC
もず落とし△	・→↓↘+C（上段当て身後のみ相手側Aで投げ抜け可） ・旋中にA・C・B・D・AB・CD・ABCD（相手側Dで投げ抜け可）
上段当て身○	←+BC
中段当て身○	↙+BC
下段当て身○	↓+BC
輦	下段当て身成功後自動発生
骸	輦中にBC・A・D
旋	骸中にABC・B・BCD・C
罰	←↙↓↘→+C（相手側Bで投げ抜け可）
朧	罰中にB・C・BC（相手側Aで投げ抜け可）
戒	朧中にA・C・B・D・BC
麟	・相手がしゃがんでいる時に↓+C ・罰中にA・B・C・D（相手側Bで投げ抜け可）
断	麟中にAD・BC・ABCD
雷	→↘↓↙←+C（相手側Cで投げ抜け可）
冥	・相手のダウン中に↘+C（相手側Aで投げ抜け可） ・雷中にD・C・B・A（相手側Cで投げ抜け可）
業	冥中にABCD・CD・AB
獄	・相手のダウン中に↙+C（相手側Bで投げ抜け可） ・雷中にAB・CD・BC（相手側Dで投げ抜け可）
砕	←+C（相手側Dで投げ抜け可）
雹	相手がしゃがんでいる時に↓↘→+C
胤	→→+C(ヒットすると発動)
霞	↗+C(ヒットすると発動)

●秘奥義

真 もず落とし	怒りMAX時→↓↘+AB

侍魂 SAMURAI SPIRITS TM

対人戦&連続技補足

対人戦補足

半蔵のS・C・Sは超使えることが判明したぞ。ヒット時はAルートにつなげて駆け引きポイントになる5斬目まで出し切り、6斬目を出した瞬間にCでキャンセルすることにより硬直時間を極端に短くすることができるので、続けてCDや→＋ABなどを出せば連続ヒットさせることができるのだ。これを活用すれば、強力な連続技を決めることが可能ですじゃ。

また、S・C・Sは5斬目をガードされた場合でも半蔵側が有利なので、反撃を受けないのはもちろん、なんとタイミングよくガード不能技の立ちBCを出すと相手は逃げられないので、確実にヒットするのだ。ヒットしてもガードされてもオイシイS・C・S、これは使うしか！ ただし、しゃがんだ相手にS・C・Sがヒットした場合は、5段すべてヒットしなくなってしまううえに相手がしゃがみ状態なので、追撃を決めにくくなってしまう。それを差し引いても充分使えるんだけど。



Aルートの5斬目までヒットした場合は6斬目を出し…



すぐにCでキャンセルすれば硬直時間が短くなるので…



連続技補足

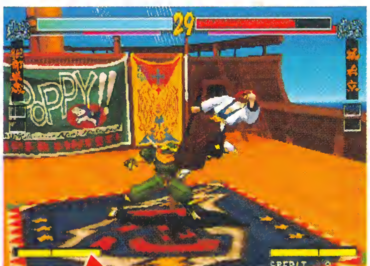
連続技関係も強力なものが発見されたぞ。

続けて攻撃を出せば連続ヒットするですじゃ。使える！

→＋ABなどで浮かせたあと、前号では立ちAから立ちABと紹介していたが、立ちA、←＋A、立ちA、と交互に当てると属性が異なって相手が落ちないことが発覚（立ちAを2回連続で当てると属性が同じとみなされて相手は落下する）したので、相手を宙に浮かせたら10ヒットするまで立ちAと←＋Aを交互にヒットさせ、ダメージ補正の域を越える11ヒット目で威力の高い立ちABを決める、といった組み合わせが最も効率がいいゾ。



しゃがんだ相手にはこの通りヒット数が激減。むぅ



浮かせてからの立ちAは基本だが、このあとに…



←＋Aを当てると相手は浮いたまま。次は立ちAだよ

11ヒット目に立ちABを決めた場合、ダウン中の相手に↓N＋Aで追撃すると、相手はなぜか立ち状態になるので、↓N＋Aから派生できる3段技をすべて決めることが可能。しかも、この3段技までダメージ補正を越えているので、かなりの体力を奪うことができるのだ。

地上での連続技では、前述したS・C・S絡みのものが強力だ。S・C・S5斬止めを2セット決めるとちょうど10ヒット、そこから羅刹の連続投げや真 もず落としを決めるとダメージ補正を越えるので、相手を一気にKOすることが可能なのじゃ。試合開始直後にS・C・Sがヒットした日には…ねぇ。

S・C・Sがガードされた場合は立ちBCがヒットすることは紹介したが、この立ちBCのヒット後には追撃することができる。

簡単なものではステップインからの投げやローキック三段で、条件がそろえば秘奥義の乱れ烈風手裏剣や真 もず落としを決めることもできるのだ。単発技の立ちBCから狙えるのでダメージ補正がかからず、かなりのダメージが期待できるぞ。



ガード不能の立ちBCは単発で威力が大きいにもかかわらず…



追撃が狙えます。しっかり狙ってダメージを稼ぐといいゾ

おすすめ剣質 羅刹

超絶連続技を一定ダメージのみで回避できる爆韻は頼りになるので、どう考えても羅刹でしょう。このゲームの連続技はハンパじゃないものばかりなので、一定ダメージだけですむのは非常にオイシイのだ。隠居こと猿舞もひたすら移動しまくるだけでかなりのいやがらせになるし。

万能当て身や連続投げ、下段投げもポイント高し。修羅には使い勝手のいい爆炎龍や爆炎微塵隠れがあるけど、やっぱり爆韻にはかないません。



やっぱ爆韻。これさえあれば強力連続技は怖くない！



逃げっぷりが激しい猿舞は体力勝ちしたい時に便利です



A・A連発で楽勝！頭蓋落砕&震嶽もイケますぞ

柳生磐馬

攻略／ジェイケイ

技コマンド表

修羅

●必殺技	
鉄砕丸★	武器に玉が入っている時↓↘→+A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→+A
裏柳生流　歯止刀	←+BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘+C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
放り上げ○	↘↘+C
大外刈り	→+C
巴投げ	↙+C
山嵐	←↙↓↘→+C
裏柳生流　投殺　四肢破壊固め	放り上げ中←↙↓↘→+C
裏柳生流　投殺　粉砕大落下	放り上げ中→↘↓↙←+C
裏柳生流　腕打遠心投	→→+C
裏柳生流　頭蓋落砕○	相手がしゃがんでいる時に↘+C
●秘奥義	
鉄砕連轟丸	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹

●必殺技	
鉄砕丸★	武器に玉が入っている時↓↘→+A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→+A
裏柳生流　歯止刀	←+BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘+C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
裏柳生流　震嶽	→→+B
裏柳生流　卍圧破	←↙↓↘→+B
裏柳生流　逆瀧○	↘↘+B
裏柳生流　天通	（ダッシュ）逆瀧中→↓↘+B（停止・構え）↓↙←+B（追い打ち）ヒット後A
裏柳生流　回転踊身乱舞連撃○	（構え）↓↙←+B（移動）構え中B押しっぱなし+→前移動or←後ろ移動or↑奥移動or↓手前移動orD止め（発動）構え中Bはなしで発動、発動ヒット後Aで上段、Bで中段（A、Bは連打可能）、フィニッシュAorBor↘↘+B
●秘奥義	
風林火山	怒りMAX時↓↙←+AB

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

両剣質共通の基本戦法はA・A連発。相手に接近して延々とA・Aを連発するという単純なものだ（Aボタンを連打するだけでもOK）。ヒットした時は、修羅なら持ち上げ～放り捨て＋α、羅刹なら逆瀧＋αにつなげてもいいぞ。



接近してしまえば、あとはAボタンを連打するだけ。簡単です

試合開始直後は、少しだけ前進してからA・Aを出してパターン突入を狙おう。間合いが離れてしまった時は、ステップインからA・Aを出して無理やりパターンに復帰してもいいが、立ちガードして様子を見た方が安全。CPUは勝手に技を振りまわしてくることが多いので、それをガードした（空振りさせた）あとにA・Aを出していくべし。

修羅独自の基本戦法は、A・A→キャンセル持ち上げ～放り捨て。ヒットorガードに関係なく決められるぞ。

また、頭蓋落砕でCPUをはめることも可能。頭蓋落砕を決めたらレバーを↘に入れっぱなしにしておき、硬直が解けた直後にCを押すと（C連打でも大丈夫）、再び頭蓋落砕を決められるのだ。最初は、前述のパターンで持ち上げ～放り捨てを決めたあと、ダッシュしてダウン中の相手に頭蓋落砕を決めるといいぞ。

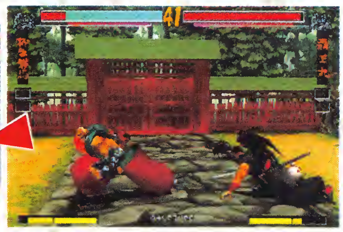


まずは頭蓋落砕を決める。意味のない玉込めモーション後に…



再び頭蓋落砕を決める。時間はかかるが確実にKOできるぞ

羅刹独自の基本戦法は、CPUが起き上がった直後に震嶽を当てるというもの。これがほぼ確実にヒットするのだ。ヒット後は、その場で震嶽を出して少しためる→起き上がり直後に当たるようにタイミングよく発動…の繰り返しでKOまで持っていけるぞ。最初にダウンさせるには、A・A→持ち上げ～放り捨て（キャンセルではない）を使うといい。修羅ほど確実ではないが、高い確率で決められる。



相手をダウンさせたら、すぐに震嶽をためた状態で待ち…



相手が起き上がり動作に入ったのを確認したら発動。プチ当たるぞ

対CPU戦キャラ別補足

覇王丸に対しては立ちガード待ちも有効。そのうち弧月斬、辻風（修羅）、剛破（羅刹）などを暴発するので、そのスキにA・Aからの連続技などを決めてやろう。

色には、羅刹だったらバックステップで大きく間合いを離してからの震嶽も有効。自動発動（最大ため）まで待っていてくれることが多いのだ。

磐馬（修羅）には、羅刹だったらA・Aをガードされた時にB（コンビネーション）→キャンセル震嶽を出しておこう。なぜか立ちガードし続けて食らってくれるぞ。最大までためてOKだ。

幻十郎はコンビネーションを多用してくるので、それをガードしたあとにA・Aを出していくのが確実。

対巖陀羅

試合開始直後はとりあえずステップインで接近し、直後に↘+Dで巖陀羅の側面にまわりこんでA・Aを連発。巖陀羅がこちらを向いたら、再度↘+Dで側面にまわりこんでA・A…の繰り返しでOK。

修羅で怒りMAX状態になったら、バックステップや後ろジャンプで間合いを離してから鉄砕連轟丸を出すべし。

対木偶

♂にはA・A連発が効きにくいので、修羅はA・A→キャンセル持ち上げ～放り捨て、羅刹はA・A・B→キャンセル震嶽（最大までためる）で倒そう。♀に対しては基本戦法が通用するぞ。



ユガ同様、震嶽を立ちガード状態で見守ってくれるのだ

対ユガ

基本戦法が通用する。羅刹ならA・A・B→キャンセル震嶽で倒すこともできるぞ。

第二段階相手に間合いが離れてしまった時は、跳びこまずにいったんしゃがみガードして待とう。カマイタチ状の飛び道具をガードしたあとや、高い位置に気を放出する飛び道具を空振りさせたあと、すぐに小ジャンプB（打点は高め）で跳びこめば、相手に当てられることが多いぞ。

対人戦＆連続技補足

通常技補足

↙+Bは、↙N+Bという入力で出すとカウンターヒット時に相手が崩れ状態になることが判明。強斬り系の中段技にしては出が早く、多少だがステップ移動に強いので、開始直後程度の間合いで牽制に使ったり、接近戦での連係に組みこむといいぞ。ガードされると反撃を受けるけどね。

修羅限定の通常技である➡+Bは、相手が女性キャラでしゃがみ状態なら、ノーマルヒット後も追撃が可能。強制ぶっとびまで➡➡+Bを決め続けられるし、⬅➡+ABで浮かせることもできるぞ。

⬇N+A・B・Bは、相手が女性キャラで、なおかつ立ち状態なら、1発目がヒットすれば3発目まで連続ヒットする。間合いが近いと2発目が空振りしやすいのだが、1発目がカウンターヒットした時は、2発目が空振りしても3発目が連続ヒットするぞ。

↘+Aは、なんと飛び道具を消すことが可能。ただし、技が出切った状態でないと消せないようだ。イマイチ。



このモーション中は飛び道具を消せる。実戦では使えないけど

連続技補足

●「共通」…⬅+B・➡+B・AB↓➡+B

壁との距離が適度に近ければ、➡+Bのかわりにダッシュからの投げ技を決めることも可能（壁にぶつかってよろけた相手に決まる）。ただし、壁との距離が近すぎると逆に追撃できなくなるので注意。

●「修羅」…持ち上げ~放り捨て↓⬇N+A↓キャンセル持ち上げ↓放り捨て…

対男性キャラ限定。1発目の⬇N+Aは少し前に歩いてから出してダウン中の相手にヒットさせ、2発目の⬇N+Aは最速で出そう。食らった相手が立ち状態になるので、遅めキャンセル持ち上げ~放り捨てが入ってしまうぞ。1発目をギリギリ足先より少し近めで当てるのがコツ。

2Pの羅刹なら、持ち上げ~放り捨ての代わりに逆瀧を決めることができるぞ。

女性キャラに対しては、ダウン状態に⬇N+Aを決め続けられる。1発目を男性キャラよりも少し遅めのタイミングで当てたあと、最速より微妙に遅らせて連発すればOK。



放り捨て後に限らず、仰向けの相手に⬇N+Aを当てたあと…



最速で⬇N+Aを出せば、食らった相手が立ち状態になる



さらに遅めキャンセル持ち上げだ。強制ぶっとびまでループするぞ

●「修羅」…CD↓⬅➡+AB↓（立ちA↓↘+A・➡+AB）×2セット↓立ちA↓↘+A↓➡+B↓⬇N+A↓キャンセル持ち上げ~放り捨て+α

CDは、CD↓B↓Cと入力して光輪のみを当てる（先月号参照）。⬅➡+AB後はその場で立ちAを出し、以降はステップインで間合いを詰めてから技を出していこう。

11段目の➡+Bはその場から最速で出し（強制ぶっとび発生）、すぐにステップインしてダウン中の相手に⬇N+Aを決めてみよう。やはり相手が立ち状態になるので、遅めキャンセル持ち上げ~放り捨てが連続技になるぞ。2P羅刹ならキャンセル逆瀧だ。



見出しの連続技以外でも、強制ぶっとびを発生させたあと…



⬇N+Aを当てると相手は立ち状態に。持ち上げ~放り捨てを決めよう

●「共通」…持ち上げ~放り捨て↓（⬇N+B・B・B）×2セット

ダウン中の相手に頭突きを決めまくる楽しげな連続技。

コツは、最初の⬇N+Bを早めに出して攻撃判定の終わり際を当てること。1セット決めたあとに、⬇N+A↓⬇N+A↓キャンセル必殺技…とつなぐことも可能だ。



追い打ちを食らう判定が出る前に重ねて、こんな感じで当てるのがコツ



成功すればこの通り。合計6発も前転頭突きを当てられるのだ

おすすめ剣質 修羅

A・A↓キャンセル持ち上げ~放り捨ての連続技が簡単だし（羅刹のキャンセル逆瀧は練習が必要）、持ち上げ~放り捨てからA級に持っていくことも可能。相手のしゃがみAを狙いすまして頭蓋落砕を決めるのも楽しいぞ。

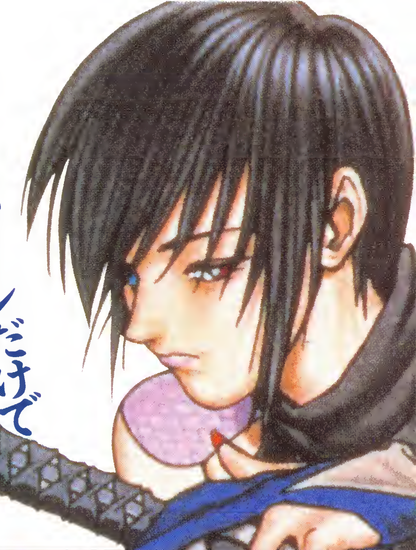
ただし、2P側（左向き時ではない）なら⬇N+A↓キャンセル逆瀧がつながるので、羅刹もなかなか。連係に組みこんでもいいし、持ち上げ~放り捨て後や強制ぶっとび発生後の追撃にも使えるのだ。



頭蓋落砕は入力した直後に相手を投げられる。しゃがみAを狙え！



羅刹で遊ぶなら2P側がおすすめ。1Pとの差は結構大きいぞ



立ちAパターンだけで簡単にクリアできるわ…

色（しき）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

●立ちAパターン

CPUに近づき、歩きながら立ちAをテンポよく(早め)当てていくだけのパターン。はっきりいってこのパターンのみでクリアできるぞ。



修羅なら立ちA後に首刀をまぜていこう。いっそう楽になるぞ

とりあえず跳びこみABや➡➡＋A・B（ヒット時は↖＋Bのコンビネーションまで出そう）で近づこう。また、修羅なら立ちA後に（ヒット、ガード関係なし）首刀を混ぜていくとより効果的だぞ。

●露祓→雫狩パターン

修羅専用だが、ほぼ全キャラにきくパターン。

遠目から露祓で近づき、緊急停止斬り（A）→雫狩（B）の繰り返しでOKだ。ダウンを奪ったら、CPUの起き上がりにちょっと早めで露祓を重ねていこう。

●コマンド投げパターン

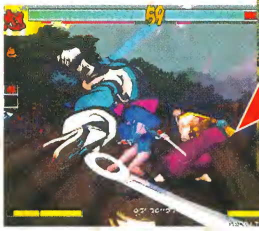
修羅なら黄泉落とし＋α、羅刹なら色咒or無明を、CPUの起き上がりに重ねていく（ちょっと早め）パターン。何でもいいからまずはCPUからダウンを奪おう。

対CPU戦補足

怒りゲージMAX時は立ちB↓キャンセル天魔波旬or涅槃を狙っていこう。立ちBをガードされたとしても、高確率で秘奥義を食らってくれるぞ。怒りゲージがたまりしだい跳びこみ攻撃などから狙ってもいいが、起き上がり攻撃↓立ちB↓キャンセル秘奥義なども狙い目だぞ。

『タイムオーバー勝ちでもいい』という人は、CPU戦では羅刹を使っていくといいぞ。CPUの体力が自分より少しでも少なくなったら、バックジャンプか⬅＋Dで間合いをあけて、転法輪を連発しよう。するとCPUは何もしてこなくなり、そのままタイムオーバーまで粘ることができるぞ。

ちょっと自信がある君は転法輪連発でCPUとの間合いをつめ、CPUがガードしているところにダッシュ地面転がし投げor突き放し＋αを決めていこう。タイムオーバー勝ちよりは早く倒すことができるぞ。



キャンセル秘奥義！　なぜか反撃しようとして器用に食らうCPUちゃん♡



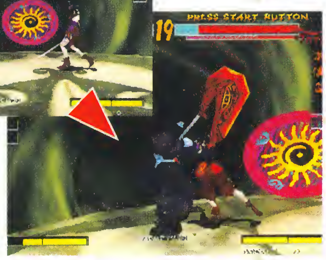
怒りゲージMAX時はヒット、ガード関係なしに立ちBを出し…



『もう、やめて～！』逃げ惑うユガちゃん♡　連発するだけでOK



間合いを広くとって、とりあえず転法輪を撃つのだ！



間合いが近いならダッシュから投げを狙っていってもいいぞ♡

対CPU戦キャラ別補足

覇王丸、幻十郎、火月は後半に出現するとメチャクチャラッシュをかけてくるので、少しやりづらい。ラッシュの餌食になりたくないお方は、防御キャンセル首刀or防御キャンセル色咒を使っていこう。

ナコルル、リムルル、右京、ガルフォード、色は前半に出現するので、基本的に立ちAパターンで問題ない。

半蔵、蒼月は後半（7、8人目）に出現するとちょっぴり手強いので、跳びこみABを繰り返し、跳びこみ攻撃がヒットしたら➡➡＋A・Bや立ちBから連続技につなげていくのが安全だぞ。

磐馬は手っ取り早く近づいて立ちAパターンに持ちこもう。的がデカイ(体がデカイ)ので、立ちAも当てやすいぞ。楽勝な相手だ♡

対巖陀羅

巖陀羅は基本的にこちらの攻撃をガードしない（できない）ので、ジャンプ攻撃や➡＋Aで近づいたらステップ移動（⬇＋D）して立ちBを連発するだけで楽勝だ。

対木偶

木偶♂、木偶♀はどちらも立ちAパターンでOKだが、少々不安が残るというお方は、立ちA後の首刀（木偶♀は色咒を食らいやすい）や転法輪連発パターンを利用するといいかも。木偶♀は、特に色咒（無明でも可）を食らいやすいので、覚えておこう。

また、木偶♂は単発の大技、木偶♀はコンビネーションや必殺技をよく空振りするので、そのスキに立ちABからの空中連続技で大ダメージを狙っていってもいいぞ。ガード不能技は、モーションが見えてからジャンプABでブッタ斬ってやろう。

対ユガ

ラスボスのユガは先月号でも紹介したが、案の定立ちAパターンでよかちゃん。近づくのがどうしても怖いというお方は露祓→雫狩パターンや、転法輪→ダッシュ投げパターンを使っていくといいぞ。

技コマンド表

修羅

●必殺技	
露祓（つゆはらい）	⬇↘➡＋A(Cで緊急停止可能、Aで緊急停止斬り)
雫狩（しずかがり）	・露祓中にB ・緊急停止斬り中にB
天咆輪（てんほうりん）・陽（よう）★◯	➡⬇↘＋B
天咆輪（てんほうりん）・陰（いん）	天咆輪・陽中に⬅＋B
首刀（くびがり）◯	⬅＋C
黄泉落とし（よみおとし）◯	➡⬇↘＋C
奈落落とし（ならくおとし）	黄泉落とし中に⬅➡＋B
影践（かげふみ）	奈落落とし中にAB
空華（くうげ）・阿（あ）	↗＋A
空華（くうげ）・吽（うん）	↖＋A
蓮華舞（れんげまい）	⬇↘➡＋C
結跏趺坐（けっかふざ）(肩に乗っている状態)	
昇華（しょうか）	結跏趺坐中にA
散華（さんげ）	結跏趺坐中にB
八葉（はちよう）	結跏趺坐中にレバー(8方向対応)
●秘奥義	
天魔波旬（てんまはじゅん）	怒りMAX時➡⬇↘＋AB

羅刹

●必殺技	
沙喇（さら）★◯	➡⬇↘＋B
双鷲（そうじゅ）	沙喇中に⬅＋B
刹那（せつな）	⬇↙⬅＋AorBorCorDorABorBCorCDorAD
無憂華（むゆうか）◯	⬅⬇↙＋C
無明（むみょう）	➡⬇↘＋C
波羅夷（はらい）◯	➡⬇↘＋C(体力が少ない時に無明が変化)
転法輪（てんぽうりん）	⬇↘➡＋A
色咒（しきじゅ）◯	⬇↘➡＋C
空華（くうげ）・阿（あ）	↗＋A
空華（くうげ）・吽（うん）	↖＋A
無常（むじょう）	⬅⬇↙＋A
●秘奥義	
涅槃（ねはん）	怒りMAX時➡⬇↘＋AB

TM

対人戦&連続技補足

対人戦補足

先月号の対人戦で➡+Aが立ちAと同じくらい使用頻度の高い技だってのはお知らせしたよね。でも、実はこの➡+Aがカウンターヒットするとその後立ちBがつながるのを紹介するのを忘れてました。ごめんなさい。これで今以上に対人戦で地上連続技を狙う機会も多くなると思うので、➡+Aを使う時は相手ののけ反り（カウンター）を見逃さないようにしていこう。

修羅の頼り技の露祓について一つ。この技は直線攻撃なので、遠目から単発で出すとステップ移動で簡単によけられてしまう。よって、ステップ移動を多用する相手には、緊急停止(露祓中にCボタン)をこまめに混ぜていくように。緊急停止は意外にスキが小さいので、ステップ移動で避けられたとしてもそうそう反撃は受けることはない。また、対人戦では相手が反撃してくるのを見こんで、露祓→緊急停止→相手反撃→防御キャンセル首刀 or 天吔輪・陽ってのを使っていくといい感じかも。



使用頻度の高い➡+A。コイツがカウンターヒットしたら…



キャンセルのきく立ちBに連続ヒット！ 連続技タイムにゃ♡

連続技補足

●「共通」…⬅+B→（立ちA→ステップイン↘+A）×4→剣質別通常技→秘奥義

メチャ難易度の高い空中連続技じゃ。連続技補正がかからないように、最初は⬅+Bで敵を浮かせよう。そしてここからが問題！ 立ちA→ステップイン→↘+A（↘+Aはしゃがみ Aに化けてもOK）を4セット(計8段)決めるのだ。うぎゃ～気が狂う！ ↘+Aから立ちAにつなぐ際には、ほんの気持ち前に歩くので覚えておくこと。4セット決めたあとに、修羅は立ちB→キャンセル天魔波旬、羅刹なら立ちA→涅槃を決めていこうぜい。

●「修羅」…立ちAB→立ちA→➡+A→立ちB→キャンセル天魔波旬

3月号に掲載した連続技の補足。先月号では立ちA→立ちB→天魔波旬と紹介したけど、立ちA後に➡+Aを組みこんでもその後の立ちBキャンセル天魔波旬がしっかりつながるのでした。スマンす。でも、チビキャラ（色、ナコルル、リムルル）には画面端限定なので注意！

●「羅刹」…無明→無明→無明…

無明ヒット後に、ジャンプ（小ジャンプでも通常ジャンプでもいい）で相手を跳び越え、裏から再び無明を決めていく連続技。無明自体の攻撃力が低い上に連続で決めていくので、連続技補正がかかって何万回決めても一向に体力が減らない。まぁ、何万回ってのはウソだけど、無明だけ決めてたらタイムオーバーになっちゃうぞ♡ 無明を10～11回くらい決めたあと、↖+Bなど単発で威力のある技を決めていけば、無明→無明よりいくらか早くダメージを奪うことができるぞい。



無明がヒットしたら前ジャンプで相手を跳び越し…



・裏から再び無明じゃ！ ザクッ♡ もうお前を放さないッチ♡

●「羅刹」…怒り爆発→立ちAB→立ちA→涅槃→立ちA→涅槃→沙喇

苦労するわりには威力が低く、大道芸じみた空中連続技。また、怒り爆発も自分の体力が残り少しの時に発動（爆発ゲージを長くするため）しなくてはいけないので、対戦で決めることはまず無理と思われます。

一番苦労するポイントは、1回目の涅槃後の立ちA。タイミングが難しいので、ほとんど勘になってしまう。確実に決められるようになれたら『スゴイ！』っとほめさせていただきます。まぁ、洒落っ気で載せたので、怒らず一度は試してみてね。



怒り爆発後にすぐ立ちABで浮かせ、立ちA→涅槃でバボ～ン！



涅槃で落ちてくる相手にタイミングよく再び立ちAを決め…



再度、涅槃でイヤ～ン♡ 天晴ッス！ もち、沙喇も忘れずにね

おすすめ剣質

両方

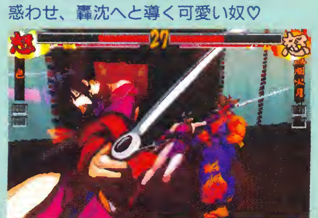
対CPU戦なら、初心者にも比較的簡単にクリアできる修羅をおすすめしようかな。

何といっても立ちA→首刀や防御キャンセル首刀が簡単だし、天魔波旬の威力も涅槃とは比べ物にならないからね。

対人戦は修羅、羅刹それぞれ個性が強いから、メチャクチャ迷う。もう個人的趣味で選んでOK。ちなみに僕はヘンテコな技が多い羅刹がお気に入り♡ 初めはすべての必殺技を使おうとして玉砕…ってなこともあったけどね。慣れるまでの辛抱！ かんばってくださいな。



修羅の防御キャンセル首刀は頼り技。素敵よお客サ～ン♡



羅刹は涅槃の魅力に溺れた俺を悩ませ、惑わせ、轟沈へと導く可愛い奴♡



←＋Aパターンで楽勝！ S・C・Sも有効だぞ

牙神幻十郎

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦攻略

対CPU戦基本戦法

全キャラに←＋Aパターンが通用する。これは、ただひたすら←＋Aを繰り返すだけ、という簡単なパターン。一度当ててしまえば、ずっと食らい続けることが多いぞ。ガードされてしまったら、少し間を置いてから次の←＋Aを出すとよく食らってくれる。

他のパターンとしては、S・C・Sパターンがある。ステップインで相手に密着してCD・B×3からの連続技を狙うというもの。相手の技をつぶしてヒットすることが多いぞ。

羅刹専用のパターンで、引きずり回し→牙神突パターンというのもある。←＋Aを当てたあと引きずり回しを出すと決まることが多いので、そのあとすかさずガード不能の牙神突を出すというもの。ただし、起き上がりに完全に重なるわけではないので、壁際に相手を追いこんでいる時は牙神突をつぶされてしまうことがあるぞ。その場合は牙神突を出さず、後ろに下がって間合いを離してからやり直し。



←＋Aを繰り返すだけで勝ち進める。時間はかかるけどね



密着してS・C・Sを出すと、ヒットすることが多いぞ



←＋Aから引きずり回し。この技は間合いが離れるので…



相手の起き上がりにガード不能の牙神突を重ねておこう

対CPU戦キャラ別補足

覇王丸はひたすら技を出して暴れるので、自分から←＋Aを当てにいくと余計なダメージを食らってしまうことが多い。ガードをかためて待ち、覇王丸の技をガードしたあとにS・C・Sパターンに持ちこむのが手がたい。

蒼月、火月も、距離を離して待ち、スキの大きな技をガードしたあとに←＋Aパターンに持っていくといい。それぞれのキャラの突進してくる技をガードしたあとや、蒼月の蹴りのコンビネーションをガードしたあと、火月のアッパーをガードしたあとが狙い目だ。羅刹なら引きずり回しパターンも有効。

対巌陀羅

巌陀羅は、ステップ移動で攻撃をかわしてから、硬直している巌陀羅を斬りまくるパターンが非常に有効。

開幕ですぐに↘＋Dで巌陀羅の側面にまわりこみ、立ちBを当てる。そのあとは、巌陀羅が技の硬直が解けて正面を向いたら↘＋Dで移動し、巌陀羅が技を出しているスキに立ちBを当てるのを繰り返していく。

足元の岩を持ち上げて投げつける攻撃は特にスキが大きいので、側面にまわりこんだあと、立ちBを何発も叩きこむことができるぞ。

修羅で怒り状態なら、立ちB→キャンセル怒りMAX版光翼刃を繰り返すと、かなり早く倒せる。



多段ヒットするので、メリメリダメージを与えられるぞ

対木偶

木偶も←＋Aパターンで倒すことができるが、木偶♂は最初はガードをかためて待ち、スキの大きい必殺技をガードしたあとにパターンに持ちこんでいこう。烈震斬や振り下ろし斬り→宙返り斬りのスキが狙い目。←＋Aだけでなく、普通に連続技を決めていくのも良好。

木偶♀は、ガード不能技が脅威。なんと3種類もあり、そのうちの1つはジャンプでかわすことができない。ガード不能技のモーションを見たらすぐに近づき、←＋Aで出がかりをつぶしてしまおう。

対ユガ

ユガはジャンプBで接近してから←＋Aパターンに持ちこむといい。まれにユガの技で落とされてしまうこともあるのだが、ダメージはそれほどでもないので、再びジャンプして接近しよう。

ユガがワープして後ろにまわりこんできたら、すぐに振り向いて出現地点に←＋Aを重ねておこう。



ユガに接近するにはジャンプBがいい。早めに出しておこう



接近できたら←＋Aパターン始動。楽勝ってもんです

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
光翼刃★○	→↓↘＋B
桜華斬	↓↙←＋A
三連殺 牙	↓↘→＋B
三連殺 角	三連殺 牙中に↓↘→＋B
三連殺 燐	三連殺 角中に↓↘→＋B
雫刃○	→↓↘＋C
●秘奥義	
五光斬	怒りMAX時←→↘↓＋AB

羅刹	
●必殺技	
百鬼殺★	↓↙←→＋B
紫暮	←↓↙＋A
引きずり回し○	↓↘→＋C
弾き返し 上段○	←＋BC
弾き返し 中段○	↙＋BC
牙神突	←→＋AB
●秘奥義	
五光斬	怒りMAX時←→↘↓＋AB

対人戦＆連続技補足

対人戦補足

←+B・Bの2段目は、なぜか相手の打撃技に対するガード判定がついている。相手が打撃を出してきても、ガードしつつ蹴りとばすことができるのだ。もともと使用頻度の高い技だけに、この事実が判明したことでなおさら使いやすくなった。投げに対しては無力だが、この技は中間距離で出す技なので問題ないだろう。



相手の攻撃をガードしたうえで、一方的に攻撃できる

起き上がり下段攻撃は、タイミングよくCボタンを押してキャンセルすると、攻撃モーションが何度も出て多段ヒットする。通常ヒットすればかなりのダメージを与えることができるぞ。カウンターヒットすると、のけ反りで距離が離れてしまい、2発しか当たらない。さびしい気分になること間違いなし。



ダウン=大ダメージを与えるチャンス。ちょっとズルいネ

前号の連続技コーナーで、CD・B×3は相手をよろけさせる、と紹介したが、これは相手が立ち食らい状態の時限定。しゃがみ食らいの時はよろけないのだ。S・C・S発動時の光は中段判定なのだが、これでしゃがみガードをつぶしても連続技につなぐことができないのはかなりさびしい…。仕方がないので、相手がしゃがみ食らいの場合は、CD・B×3のあと普通の近距離戦に持ちこもう。

連続技補足

●「共通」…↘↘+B↓(立ちA↓←+A)×4↓立ちA↓立ちAB



相手を浮かせることができたら、まず立ちAで拾うべし



次に←+Aで浮かせ直す。→+Dで接近して繰り返そう

空中連続技はこのやり方が簡単。立ちA↓←+Aを当てたら、→+Dで間合いをつめるようにしよう。

最後の立ちABはダメージ補正がかからないので、すごく減るぞ。

●「共通」…CD・B・B↓↙+B↓しゃがみA↓立ちA↓←+A↓立ちAB

相手をよろけさせたところに↙+Bを当てると、相手は猛スピードで真上にふっ飛んでいくぞ。そのあと落ちてきて地面でバウンドするので、そこにしゃがみAを当てると相手は宙に浮いてくれる。あとは空中連続技だ。

●「共通」…CD・B・B・B↓CD・B・B・B↓↙+B↓立ちAB or 五光斬

CD・B×3を2セット入れてから↙+Bで浮かせ、バウンドした相手を立ちABか五光斬でブッタ斬る連続技。

この連続技のコツは、1回目のCDは密着状態で出して発動時の光を当て、2回目のCDはその場から出して光を当てないようにすること。1回目で光を当てられなかった場合は、1セット目のS・C・Sのあと少し前に歩いて密着してから2回目のCDを出し、光を当てるようにして段数を調整しよう。



CD・B×3を2セット。よろけている相手に↙+Bを当て…



怒りゲージが満たんの時にCDを当てたらお楽しみタイム

ちなみに、↙+Bのあとすぐに怒り爆発を使い、バウンドをしゃがみAで拾ったあと一閃、というかっこいい連続技もある。威力も絶大だ。



人間ロケット発射！ なぜかすごい勢いで飛んでいくぞ



相手が落ちてきたら、バウンド中に五光斬。ちなみに即死

おすすめ剣質

羅刹

修羅の桜華斬と光翼刃もおいしい技なのだが、百鬼殺と弾き返し　上段の性能のよさから羅刹を選んでみた。弾き返し　上段はジャンプ攻撃やガード不能技も取ることができるぞ。ただし、ジャンプ攻撃を返した場合、カス当たりになってしまうため、ダメージは小さくなるが。

弾き返し　上段を入力したら、相手の投げに備えてCボタンを軽く連打しておくといいだろう。これで上段攻撃と投げの両方に対応できる。



弾き返しを入力したあとは、とりあえずCボタンを押そう



すると、読みが外れて相手が投げを狙ってきても抜けられる



METAL SLUG 2™

ステージ1～3攻略&狙え高得点!!

攻略／DSP-たろりん

数多くのハイスコアラーたちを魅了してきたアクションシューティングの名作『メタスラ』がパワーアップして帰ってきた。今月はステージ1～3の攻略と、前号では紹介できなかったアイテムなどの最新情報をお届けするぞ。これを読まなきゃ絶対後悔しちゃうぞ！

SNK

業務用MVS	発売中／98,000円
家庭用ROM	春発売予定／価格未定
家庭用CD	春発売予定／価格未定
SS	—
PS	—

277M アクションシューティング

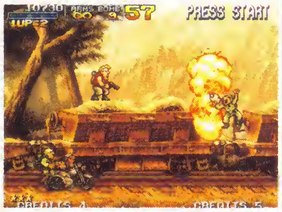
アイテム紹介

手榴弾チェンジアイテム

今回の手榴弾は2種類あるぞ。ノーマルグレネードとフレイムボトルだ。

ノーマルグレネードは、地面でバウンドしながら遠くまで飛んでいくのに対し、フレイムボトルは最初の着弾地点で必ず爆発してしまうのが特徴。攻撃範囲にも違いが見られるぞ。ノーマルグレネードは上に爆風が上がるが、フレイムボトルは左右に炎が広がるので、ザコが連なって出現する場面などでは有効に使うことができる。

また、手榴弾は連射可能だが、画面内に2個しか出すことができない。そこで、ボスなどの固い敵に手榴弾を使う時は、相手の目の前まで接近して連射することで、一気に大ダメージを与えることができる。近づくのが難しいボスは、遠くから投げつけるしかないんだけどね。



ノーマルグレネードは前作と同じ。爆風は上に伸びるぞ



フレイムボトルは横に広がる。射程の短さがネックだけど

サプライアイテム

銃弾補充アイテムを取ると、ヘビーマシンガンやロケットランチャーなどのショットアイテムの弾が補給される。ショットがハンドガンの時は千点加算されるので、稼ぎに使えるかも？



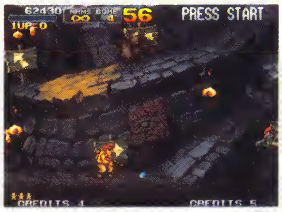
乗り物に乗っている時は、それぞれ固有の武器の補充になる



これが弾薬補充アイテム。通常時は手榴弾の数が増える

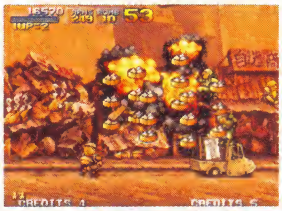
弾薬補充アイテムを取ると、普段は手榴弾が10発増えるが、飛行機に乗っている時はミサイルの、メタルスラッグに乗っている時はキャノンの弾数が増える。メタルスラッグのキャノンは使い勝手がいまいちなので、メタルスラッグを降りてからアイテムを取り、手榴弾を増やすといい。

得点加算アイテムは今回も多彩。特に、前作にはなかった宝石や宝箱といったアイテムは点が高いものが多い。前半のミッションならば、ミッション2の5万点の宝石などが目立つ。



これが新アイテムの宝石。背景を撃つと出現することが多い

食べ物系は、得点が加算されるだけでなく、キャラが太ることにも関係がある。ミッション4は食べ物が大量に出るので、モリモリ食べてキャラを太らせるべし。



ぶたまん大量出現。彼女の辞書にダイエットの文字はない

メタルスラッグ紹介

しゃがむこともジャンプもできる万能戦車、らしい。レバー操作により、ショットを全方位に撃つことが可能。微妙な角度の調節にはレバーの上下を使うといいぞ。

立ち状態（?）およびジャンプ中は、Cボタンでキャノン発射。しゃがんでCボタンを押すと手榴弾を投げられる。実は手榴弾の方が連射がきくので強いぞ。

A＋Bのメタスラアタックも健在だが、無理して使わなくてもいいだろう。



レバー操作により、あらゆる方向を攻撃できる。使いこなそう

味方捕虜

例によって、隠し捕虜が存在する。特定の位置をショットで撃ったり、ボス戦で粘っていると出現するぞ。隠し捕虜はショットアイテムか高得点アイテムを持っていることが多いので、逃さず出現させたいところ。

助けるとオプションになって一緒に戦ってくれる捕虜もいる。両手から、どこかで見たような飛び道具（ホーミング性能あり）を発射するぞ。

捕虜を10人以上助けてミッションをクリアするとボーナスが入るのも前作同様。



捕虜をたくさん助けて、乗り物も無事なら超絶ボーナス！

はどう？　かめはめ？　ホーミング性能もかなり高いぞ



MISSION1 黄砂に吹かれて



ミッション攻略

ポイント1

最初のうちは特に難しい箇所はない。敵を近接攻撃で倒すと点が高いので、稼ぎたいなら近接攻撃で敵を倒していこう。その場合、ザコがシミターを投げるまで待って近づくと安全。

ラクダに乗ったザコは、重なって上にショットを撃つと一瞬で倒せるぞ。

ポイント2

トラックからザコがたくさん出てくる。トラックの横を通って走ってくる3人のザコは近寄ると危険なので、ショットで殺そう。トラックの中から出てくるザコは近接攻撃で倒すべし。

ポイント3

2つ目の旗のところで、画面上に捕虜がいる（足だけ見えている）ので、ショットで撃って助けてやろう。すると、オプションになってくれる。でも、実は敵を勝手に倒してしまうので、稼ぎのジャマになることもしばしば…。オプションがついたあとも、がんばって自力で敵を倒そう。



刀を振りまわしながら突進してくる。ショットで無難に抜けよう

ポイント4

建物の屋根がミサイル砲台に変化。誘導ミサイルを撃ってくるぞ。誘導ミサイルを撃ち落としつつ砲台をすべて破壊しよう。



屋根が開いてミサイル砲台が出現。捕虜もがんばってます

ポイント5

ヘリが5機出現。先頭の赤いヘリ（隊長機？）のみ弾を撃ってくるぞ。ここでは、赤ヘリを最初に破壊すると、残りのヘリはすべて誘爆で壊れてくれる。さらにボーナス点も加算されるぞ。

赤いヘリだけを狙い撃ち。ラクダから降りて撃つとラクダ



ボス攻略

翼を破壊するとボーナス。片側で1万点、両方破壊すれば5万点だ。また、しばらく待っていると捕虜が出現するので覚えておこう。

ボスの攻撃の対処について。最初のうちはザコを出してくるだけ。しばらくすると、左右の噴射口から炎を出しながら左右に移動するようになるので、炎の間に入ってボスと一緒に移動しよう。この時、翼の上のザコが弾を撃ってくるので、ラクダから降りた時の無敵時間を使ってうまくかわしていこう。



ラクダから降りた直後の無敵時間を使おう。ちなみに↓＋B

悲しみモニュメント MISSION2





ポイント1

遺跡に入る前。スフィンクスの左目を撃つと宝石が出てくるぞ。

遺跡内。発掘員に触れるとつるはしでアイテムを掘り起こしてくれる。こうもりは触れても死なないので無視してもいいだろう。

ポイント2



ラクダに乗ったまま撃つと3万点の宝石が出る。ゲットじゃー

ポイント3



あまいいき。仲間は呼ばないみたい。しゃがみ移動で倒せ

ミイラ出現。息に触れるとミイラになってしまうぞ。ミイラの状態でもう一度息に触れると死んでしまう。

しゃがんでいれば息に当たらない。しゃがみ歩きで近づいて近接攻撃で倒そう。

斜面の始点にある穴の中には捕虜が隠れているぞ。

斜面で後ろから出てくるミイラは、位置関係の都合上、しゃがんでいても息に当たってしまう。出現したら息を出す前に近づいて速攻で倒してしまおう。

地面の中から出現する棺は、ミイラが出てこなくなってから破壊すると点が稼げるぞ。

ポイント4

後半は塔を登っていくシーンになる。こうもりを殺すと、ミイラの息の原料（?）が入ったビンを落とすので、触れないように注意しよう。

塔の右下にある死体を攻撃すると、5万点の宝石を出す。これを取ると今度はダイナマイトを出すので、宝石を取ったらすぐに逃げよう。

途中にいる考古学者は、ミイラの息を食らってミイラ化してから倒そう。宝石を出すぞ。

これがウワサの5万点宝石。回収したらすぐに撤収しよう



ボス攻略



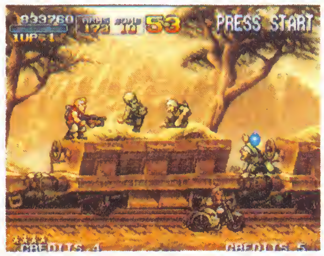
ごっついレーザーも端にいれば安心。足を踏み外さないように

ボスの攻撃は、誘導ミサイル、電気球、極太レーザー、突進攻撃の4つ。

誘導ミサイルおよび電気球の時は、ジャンプでかわしながら下にショットを撃って、ダメージを与えていこう。電気球はよけにくいので、ロボットから降りた時の無敵時間を有効活用すべし。

極太レーザー、突進攻撃は前兆があるので簡単に見分けられる。レーザーは端にいれば当たらないし、突進攻撃は上の足場にジャンプすれば大丈夫だ。

ポイント1



手榴弾を投げてくるザコが強敵。あせらずじっくり処理しよう

列車の上で戦うステージ。貨物列車の連結部にいるザコは手榴弾を投げて攻撃してくる。手榴弾を撃つのを待ってからジャンプで近づいて倒すといいぞ。
盾を持っているザコは近接攻撃で倒そう。あるいは、攻撃体制を取る時に盾を横に向けるので、このスキにショットで倒してもいい。しゃがんで撃つと安全だ。

ポイント2

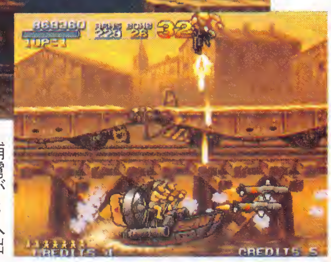
大きな貨物車両。ここではレバーを倒すと足場が出現するので、これに乗って車両の屋根に登ろう。ザコの攻撃には充分注意すること。
次は豚小屋。2つ目の車両の屋根の上にいるグレネードを撃ってくるザコは、手榴弾を使わないと倒すことができない。

ポイント3

列車が橋に差しかかる。ボートがミサイルを撃って攻撃してくるぞ。このミサイルはショットで破壊できるし、破壊しそこねてもジャンプや左右移動で簡単によけられるので問題ないだろう。ジャンプしながら下にショットを撃ってボートを破壊しよう。
このあと、機関車の煙突から出ている煙を撃つと、隠し捕虜が3人出現するぞ。
ここで前の列車に飛び移ることになるが、ジャンプのタイミングによってボーナスを取ることができる。



煙の中から捕虜登場。どうやって隠れてたのかは謎


ジャンプして下に撃っていればミサイルもろとも壊せるぞ

ポイント4

飛行機が置いてあるので乗りこもう。強いぞ。このままボスまで一直線だ。

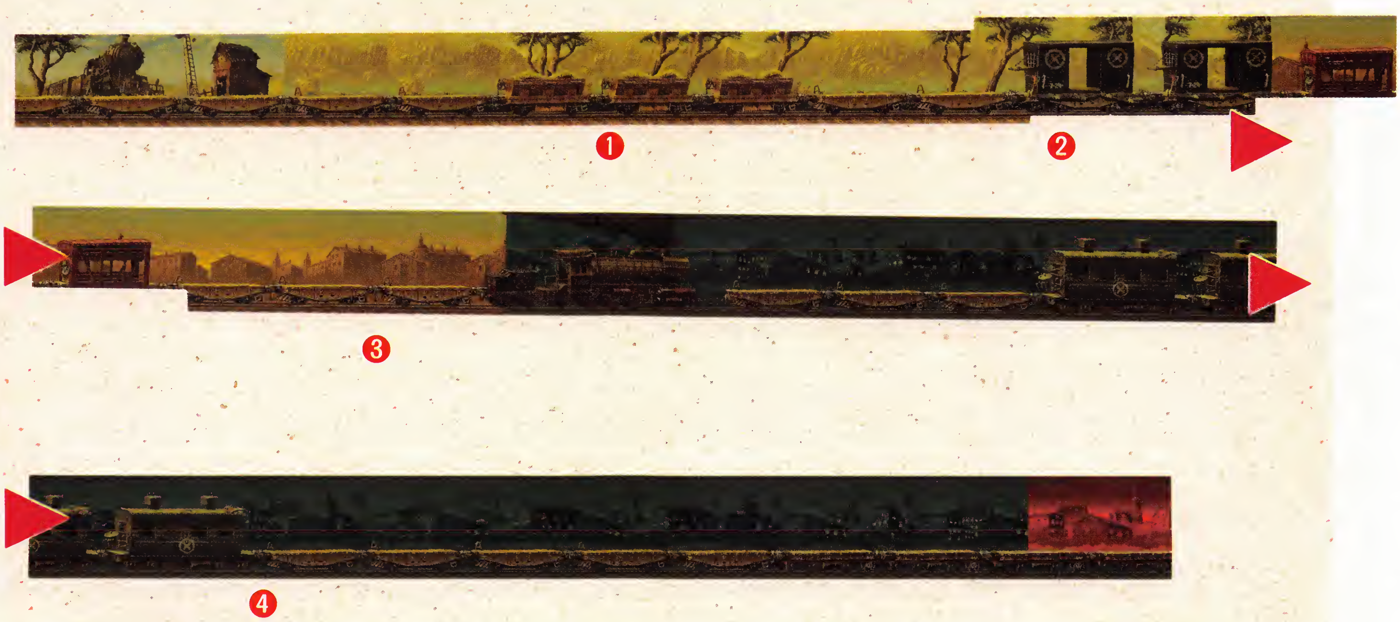
ボス攻略



正面でよけるのが定石。下の女の子はアイテムを出すぞ

上部のガトリングガンは、2種類の弾を撃ってくる。自機を狙う大きな弾の3連射と、広範囲ばらまき弾だ。前者は、自機を大きく動かして弾を誘導してから切り返そう。ばらまきは正面や上か下の隙間でよけると楽。
飛行機から降りて戦うのも1つの手。この場合、下部の火炎放射機が炎を出してくるが、これはしゃがんでいればまったく問題ない。ちなみに、ボスの下に潜るのはやめておこう。つぶされるぞ。

MISSION3 風のマドリガル



SHOCK TROOPERS™
©SAURUS 1997

ラストステージ攻略突入! エンディングまで一直線だ

今回は渓流ルートの4～5ステージとラストステージの攻略をやるぞ。
隠し兵士のアフロ兵についても出現場所をばっちりフォロー。稼ぎのテクニックも新たに、目指せハイスコアラー！

ザウルス	
業務用MVS	発売中／48,000円
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	—
PS	—
346M	シューティング

攻略／DSP-たろりん

ショックトルーパーズ

チームバトル使いこなし術

ゲームスタート時に、3人チームでプレイするチームバトルモードと、1人のキャラを残機数3でプレイするモード（ロンリーウルフ）を選べるのはご存じの通り。ロンリーウルフの方が、難しいこと抜きにプレイすることができるが、チームバトルはこのゲームのウリの一つでもあるし、こちらのモードならではの攻略法もあるので、ぜひ一度は選んでみて欲しい。

●心得1 キャラの役割を分担すべし

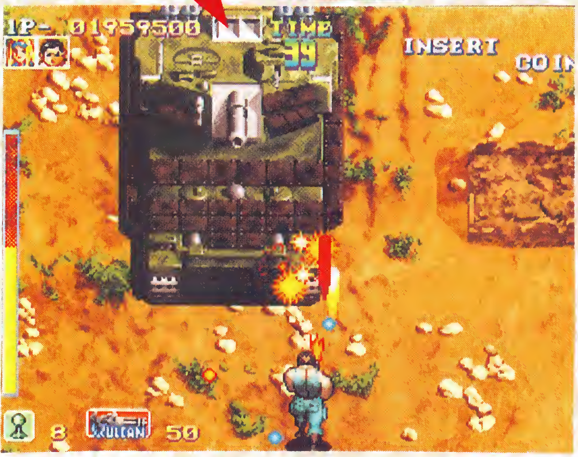
3キャラ選ぶといっても、すべてのキャラをまんべんなく使う必要はない。どの場面でどのキャラを使うかを決めておき、残りのキャラは間のつなぎに使う、という使い方がいいぞ。

オススメのキャラ編成は、ステージ道中はミルキーで進み、ボスはビッグママで倒すというパターン。つなぎのキャラはマルがいいだろう。

道中は足が速いミルキーで進もう。稼ぎもやりやすいのだ



ボス戦では防御力が高くて攻撃力もあるビッグママが適任



ママの体力がヤバくなってきた！こんな時はあわてず…

サブキャラのマルにチェンジ。これでとりあえずは安心だ



●心得2 回復アイテムを有効に使え

主力キャラの残り体力が少なくなってきたら、とりあえずサブキャラにチェンジ。そして、回復アイテムが出現したら主力キャラに戻して回収する。同様に主力キャラで進んでいる時も、サブキャラの体力が少なかったらサブキャラにアイテムを取らせてあげよう。

●心得3 ボス戦では特殊武器をつぎこめ

このゲームは道中でほとんど特殊武器を使わないので、ボス戦で一気に消費してしまうといい。ロンリーウルフと違い、1体のボスに3人分の特殊武器をつぎこめるので、うまくすれば超速攻でボスを倒すことができるぞ。

●心得4 キャラチェンジの無敵を使え

ボタンを押してキャラを変更した直後は、しばらくの間キャラが無敵になる。ピンチの時はキャラチェンジのDボタンを連打してみよう。そして、敵弾がキャラを通りすぎていったら反撃に転じるのだ。



キャラチェンジの無敵を使えば、手榴弾だってヘッチャラ

SHOCK TROOPERS™

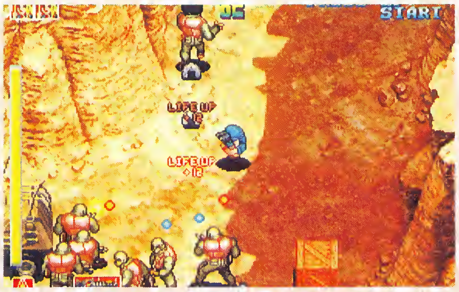
アフロ兵出現ポイント

プレイしている最中に、おにぎりを大量に落としながら逃げていく、アフロヘアのかっこいい敵兵を見たことはないだろうか？ 彼こそが、隠れキャラ「アフロ兵」（そのまんま）。必ず「口笛を吹いている兵士」とセットで出現するぞ。

アフロ兵はプレイヤーを見ると一目散に逃げ出す。この時に殺さずに放っておくと、おにぎりを落としていってくれるのだ。

アフロ兵の出現場所は、各ルートに1ヵ所ずつある。出現する条件はというと、ずばり「ランダム」。ある確率の抽選に当たった場合のみ出現するのだ。

肝心の出現場所はというと、山岳ルートではステージ1の中ボスのハリアーを破壊したあとに橋を渡ったところ。ジャングルルートではステージ3の店の中のアイアンクロー兵を倒してシーンが変わったところ（村人がおびえているところ）。渓流ルートではステージ3開始直後だ。



私、ミルキーがアフロ兵に突撃レポート！ 山岳はココ♡



ジャングルはここだけど、今回は会えませんでした。残念！



渓流は潜水艦の上。ずっと追いかけましょう。じゃ～ね！

目指せ2千万！ 新・稼ぎのテクニック

以前、得点を稼ぐには、近接攻撃で敵を倒しアイテムを出現させるといい、ということを紹介したが、さらに得点を伸ばすためのテクニックが開発された。それは、敵を殺したあとにショットで追い打ちし、撃ちこみ点を稼ぐというものだ。

やり方はカンタン。ショットで敵を殺したあと、死体をショットで撃ち続けるだけ。死体が消えるまで得点がモリモリ入り続けるぞ。

しかし、すべての敵で撃ちこみ稼ぎをすればいいというものではない。敵の種類によって1回の撃ちこみ点が違うためだ。

ショットで敵を殺したあと、そのまま弾を当て続けると…





モリモリと点が加算されていく

緑の通常ザコ兵と、茶色のザコ（ロケットランチャー兵など）は、撃ちこみ点が低いため、死体が消えるまで撃ちこんでも3万点以下しか取ることができない。そのため、近接攻撃で殺して青ダイヤの3万点を取る方がいい。ただし、まれにアイテムを出さない緑ザコがいる（最終面の扉から出てくるザコなど）ので、そういう場合は撃ちこみ稼ぎに変更しよう。

白いザコは撃ちこみ点が1回につき3千点入るので、ヘビーマシンガンやバルカンを持っているなら撃ちこみ稼ぎをしよう。通常ショットは連射が遅いため、あまり効率がよくないのだ。

さらに、例外的に撃ちこみ点が3千点入る緑ザコが出現する場所もある。この場合も、持っている武器を考えて、撃ちこみ稼ぎを実行しよう。

紫のザコ兵は撃ちこみ稼ぎのためにいるキャラといっても過言ではない。なんと1回につき5千点も入るのだ。通常ショットでも10回は撃ちこめるので5万点獲得できるし、バルカンなら15回以上撃ちこんで8万点入ることもある。



緑のザコは基本的にナイフ。渓流ステージ4は撃ちこみだ



紫ザコにバルカンを使うとすごく稼げる。絶対に実行しよう

では、効率よく撃ちこみ稼ぎをするための注意点を2つ説明しよう。

1つ、敵兵は必ず1人ずつ殺すようにする。2人以上を同時に殺してしまうと、1人の死体のみにショットが当たり続けるため、もう1人の撃ちこみ点をまるまる損してしまう。

2つ、ショットの当て方。殺した時にショットがかするような当たり方をしてしまうと、死体にうまく弾が当たらなくなるためだ。なるべく敵の体の中央にショットが当たるようにしなければならない。

稼ぐための重要テクニック（?）、「粘り」にも触れておこう。これは、まれに1ヵ所で止まっているとずっとザコが出てくる場面があるので、そこで止まって延々とザコを殺し続けるというもの。残りタイムギリギリまで粘るとかなり得点に差が出てくるぞ。どこで粘って、残りタイムがいくつになったら先に進むかをパターン化しよう。具体例としては、渓流ルートステージ2の中盤。このステージでは横スクロールになる場面が2回あるのだが、その2回目に横スクロールになった場面。ここで粘るとイイぞ。



ボス戦での残りタイムがこれぐらいになるまで稼ぐべし

渓流ステージ2はココが稼げる。敵が途切れたら少し進もう



キャラ別性能評価

ミルキー

スピード	1位
防御力	7位
ショット	1連装
特殊武器	15／10
オススメ度	☆☆☆☆



足が速いので、弾を余裕でかわせる。稼ぎにも向いている

全キャラ中最速の移動速度を誇る。弾を歩いてよけるのも楽だ。ザコの攻撃後のスキに近づいて近接攻撃を仕かけるのもたやすいぞ。

その代わり防御力は低く、気づいたら死んでいた、なんてこともある。弾よけに自信がある人にはおすすめ。

ジャッカル

スピード	2位
防御力	5位
ショット	1連装
特殊武器	20／15
オススメ度	☆☆



ジャッカルの特殊武器、手榴弾。ごくごく標準的な性能

スピードはやや速め、防御力は低め、という中途半端なキャラ。

特殊武器は手榴弾で、敵に当たるか1回地面でバウンドしたあと爆発する。爆風の攻撃範囲は狭い。

とりたてて優れた点があるわけでもなく、総合的な評価はイマイチ。

サザンクロス

スピード	8位
防御力	1位
ショット	2連装
特殊武器	15／10
オススメ度	☆



足が遅すぎる。常に転がりで移動する感じになるだろう

鈍足。この遅さはハッキリいって致命的。転がりで移動速度をカバーしたいが、微妙な位置調整にはやはり通常の移動を使うことになるので、歩くのが遅いとどうしても難しくなってしまう。

特殊武器はブーメラン。左に曲がって戻ってくるが、遠くの敵に当てるのは難しい。

ロキ

スピード	2位
防御力	5位
ショット	1連装
特殊武器	15／10
オススメ度	☆☆



ロキはママと同じような特殊武器。ボス戦で活用しよう

見た目からして鈍足キャラっぽいが、実はジャッカルとほぼ同じ性能。第2の主人公なのかも。

特殊武器の性能は標準的。グレネード弾が敵にヒットするまで飛んでいく。ヒットすると広範囲に爆風が発生。ボスに対する特殊武器要員としてチームに入れてもいいかも。

リオ

スピード	4位
防御力	3位
ショット	1連装
特殊武器	15／10
オススメ度	☆☆☆☆



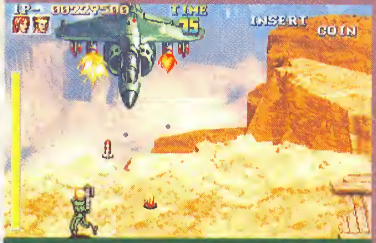
特殊武器の爆風は一直線に伸びていく。ザコ戦には不向き

性能的には全キャラのちょうど中間に位置する。可もなく不可もなく、という感じである。

特殊武器はちょっとダメ。ランボーよろしく弓で炸薬弾つきの矢を発射するが、ヒット後の爆風も一直線に進んでいくので…。ボスに使う分には問題ないんだけどね。

マリー・ビー

スピード	4位
防御力	7位
ショット	1連装
特殊武器	15／10
オススメ度	☆☆



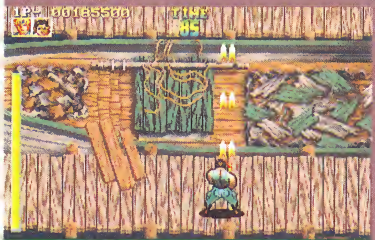
ホーミングミサイル。実は誘導性能はあまりよくない

足が速いわけでもないのに防御力は最下位、というよく分からないキャラ。このキャラを選ぶメリットは、残念ながら見当たらない。

特殊武器は性能がよく、マリー・ビーを使いたい人へのせめてもの救いになっている。なんと全キャラ中唯一の誘導ミサイルなのだ。

ビッグママ

スピード	7位
防御力	1位
ショット	2連装
特殊武器	10／8
オススメ度	☆☆☆☆☆



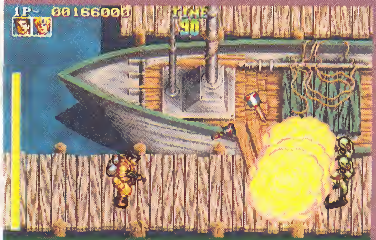
ショットが2連装のキャラはチームに必ず1人は入れよう

オススメ度ナンバー1。移動スピードは遅いが、サザンクロスほど致命的ではない。速く移動したい時は、もちろん転がりを使う。防御力も全キャラ中トップなので、なかなか死なないぞ。

特殊武器もイカス。全キャラ中最大の攻撃範囲を誇るぞ。何から何まで強いッス。

マル

スピード	6位
防御力	4位
ショット	2連装
特殊武器	15／10
オススメ度	☆☆☆

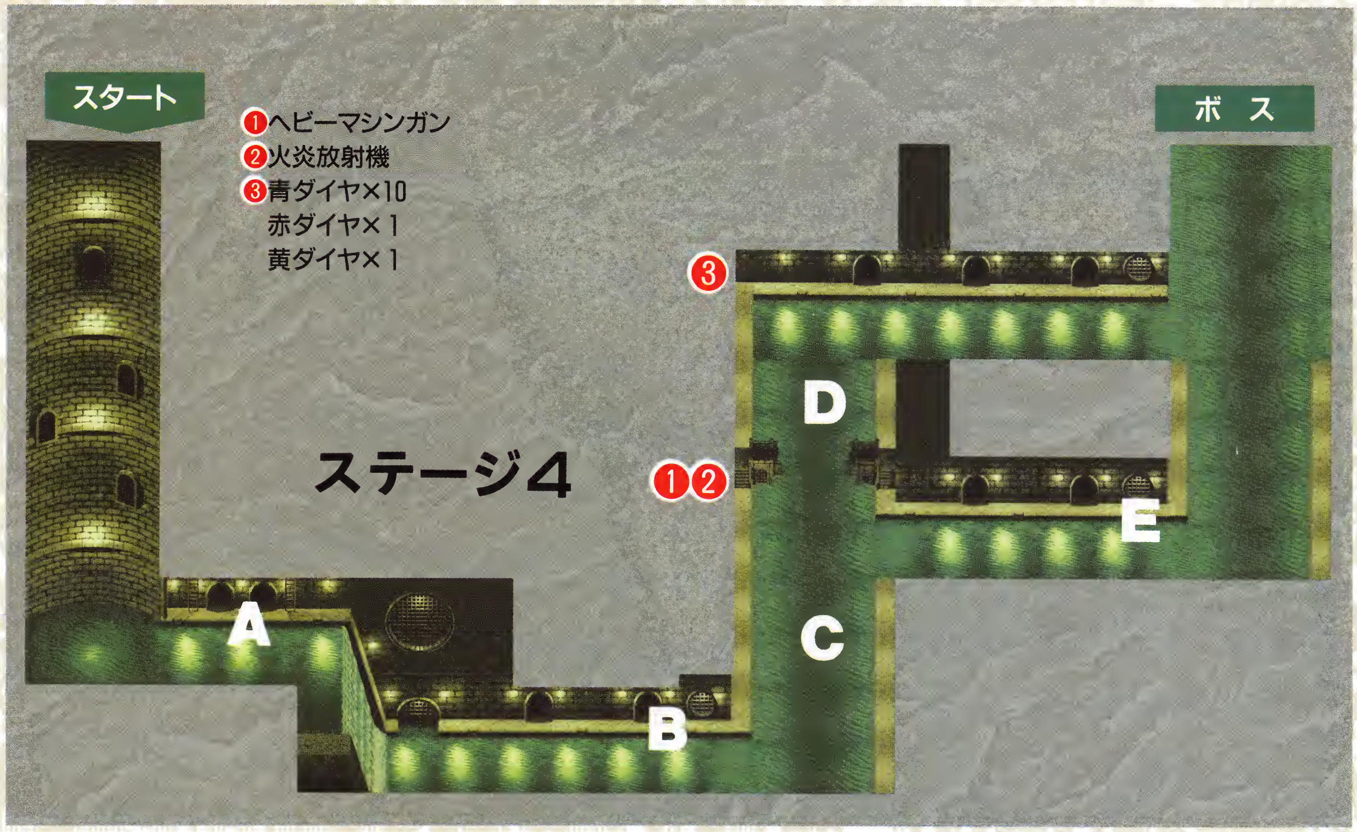


範囲の広い毒ガス攻撃。食らった敵ザコの死に方が笑える

見た目はかっこいい（？）のだが、スピード・防御力ともにリオより1ランク下、というイマイチなキャラ。

特殊武器はかなり変。ジャッカルのような手榴弾タイプだが、爆発すると毒ガスが発生し、3方向に進んでいくのだ。広範囲のザコを巻きこむことができるぞ。

※性能評価のショットの2連装は1連装の2倍の攻撃力を持っています。特殊武器の項目は、ロンリーウルフ／チームバトルでそれぞれのモードで持てる最大値。オススメ度は☆の数が多いほどオススメできることを表しています。
※性能評価は編集部調べです。



溪流ルート攻略

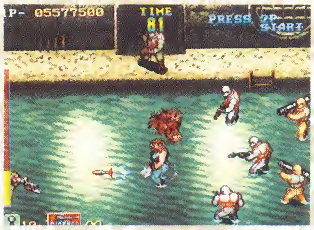
ステージ4

ポイントA

上の一段高いところにいるザコは一応近接攻撃で倒すことができるが、アイテムを出さないのでムダ。ショットで倒してしまおう。

ポイントB

しばらく進むとスクロールが止まり、手榴弾を投げてくる白いザコが出現。ここで急いで白いザコを倒しにいくと、あとから現れたロケットランチャーザコに攻撃されてしまうぞ。ロケットランチャーを撃たせてから倒しにいくのが正解だ。


あわてて白ザコを倒しにいくとハマる。ゆっくり処理しよう

ポイントC

スクロールが上方向になると、左右の足場からザコがどんどん跳び降りてくる。油断しているとたくさんのザコに囲まれてしまう難関だ。

基本は、当たり前だがゆっくり進むこと。水中にあるゴミをショットで破壊しながら、左右のザコをテンポよく倒して進んでいこう。ゴミを破壊する時は、ザコにショットが当たらないように充分注意しよう。


左右からザコがバンバン出てくる。なるべくゆっくり進もう

ポイントD

壁の上に戦車があるところでは、ルートが上と右に分岐する。壁を破壊した時の自機の位置によって、どちらに進むかが決まるのだ。

上に進むと、木箱がたくさんある。中身は青ダイヤなので、得点がモリモリ稼げる。お得なルートなのだ。


これでしょこれ。おやつで稼ぎまくり。ボーナスステージ？

ポイントE

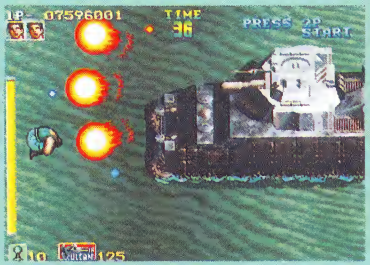
右ルートは敵が出てくるだけのソンなルート。上スクロールの場面は、ポイントCと同じように左右からザコが跳び降りてくるぞ。

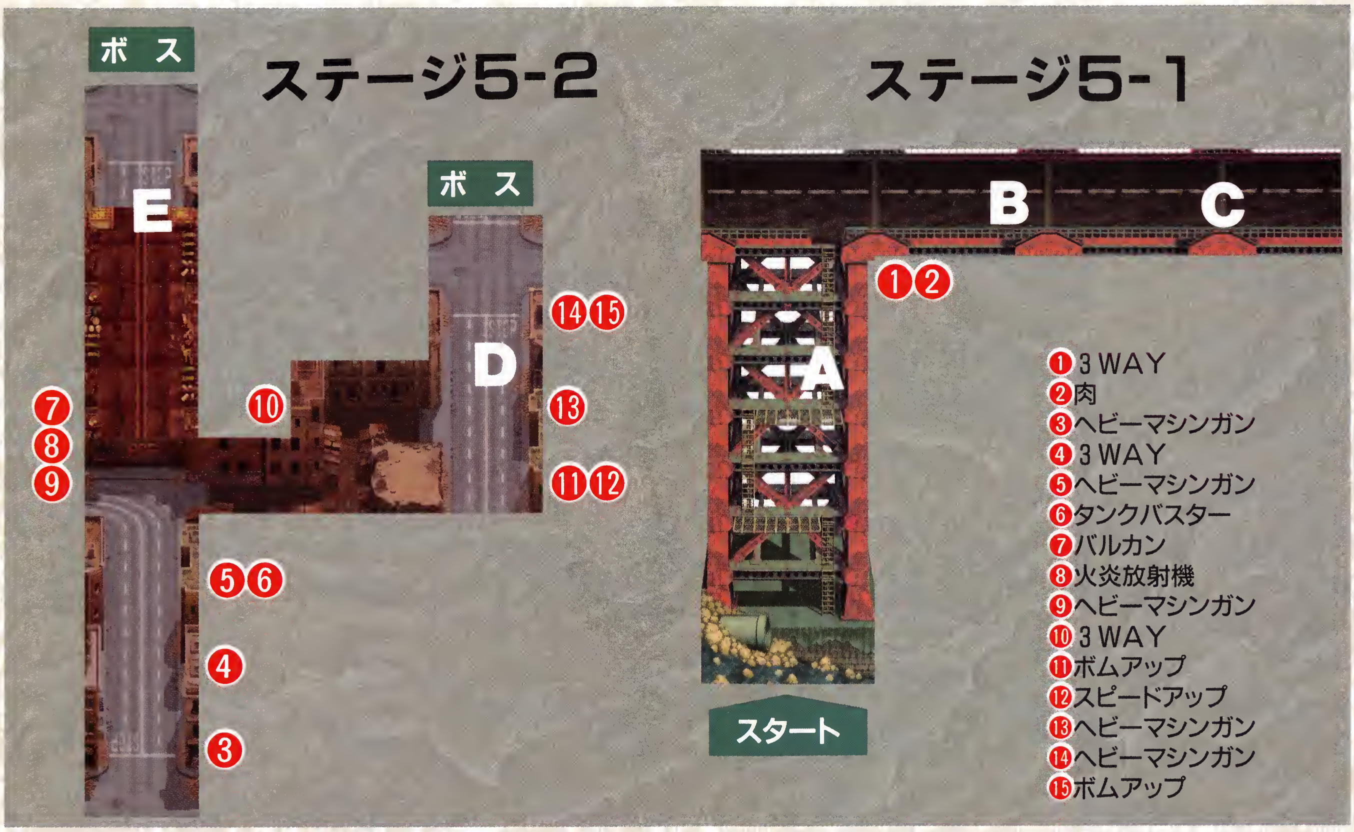
ボス攻略

ここのボスはステージ2のボスの強化版だ。といっても倒し方は同じ。横にライン合わせをして撃ちこむだけ。

キャノンが3WAY弾を撃ってきた時は、右に転がるとよけやすい。左に転がってもよけられるが、キャノンの弾が大きいので、タイミングが早すぎると当たってしまうことがある。

ボスが発狂モードになったら（乗っている兵士が顔を出したら）特殊武器連射でとどめをさしてしまおう。


3WAYキャノンは右に転がってよける。他は左でOK



ステージ5-1

ポイントA

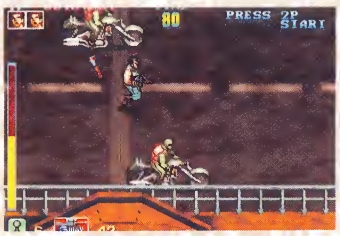
はしごを昇っている間は、上下にしか移動できないので、弾がきたら引きつけてからBボタンで回避しよう。

途中の踊り場にいるザコは近接攻撃で倒せるのだが、他のザコがジャマなのでかなり難しい。素直にショットで倒してしまおう。

ポイントB

後ろからバイクが走ってくる、危なっかしい場所。バイクは基本的に上か下の車線に現れるので、センターラインの上を進むようにすると比較的安全だろう。

ちなみにバイクも近接攻撃で倒せるが、アイテムは残念ながら出現しない。



真ん中を進もう。手榴弾は後ろに転がる方がよけやすい

ポイントC

中ボス出現。ここは非常に難しい。特殊武器を連射して速攻で倒してしまおう。中ボスの上下にいるザコを巻きこんでしまうが、この2人を近接攻撃で倒すのはかなりムチャなので、特殊武器でOK。


中ボスは速攻で倒し、次に出てくる紫ザコに備えよう

ステージ5-2

ポイントD

後半は街の中を進む。途中の行き止まりでは、上の壁を破壊するか右の木箱を破壊するかでルートが2つに分かれる。

右はスピードアップアイテムが出現し、ボス戦がラクになるぞ。途中、建物の陰に地雷があるので注意しよう。

ポイントE

上ルートは、建物の一番奥で中ボスが出現する。ジャングルのステージ3の中ボスと同じやつだ。攻略法はまったく同じ。最後はもちろん近接攻撃でとどめだ。



ここに地雷が隠されているのだ。知らないと一回は踏む?

ボス攻略

上と右でボスは同じだが、右ルートでは画面左右からザコが出現するのに対し、上ルートでは出現しない。稼ぐなら右ルートを選ぼう。

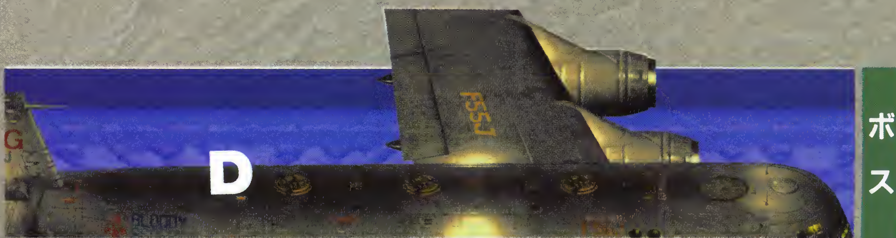
ボスにはライン合わせ+転がりでいいのだが、発狂モードになると火炎放射攻撃がくるので、その前に右に逃げておき、特殊武器連射で一気に倒してしまおう。

人間ボスには、転がりモードの時は絶対に手を出さず、他の攻撃の時にダメージを与えていくように。

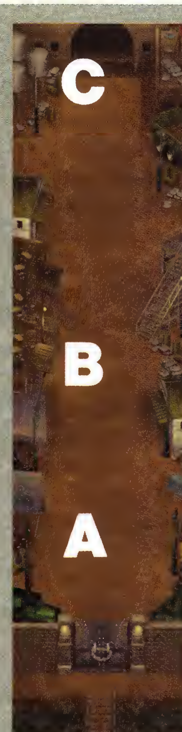


ボスが転がる。僕も転がる。ザコも転がる（死んでる）

ラストステージ-2



ラストステージ-1



※ラストステージ1、2は全ルート共通です。

ラストステージ1

ポイントA

開幕でいきなりレーザー砲を持った中ボスが出現。同時に緑ザコも6人現れるぞ。

この緑ザコのうち、左右端のザコはアイテムを出さないので、左右どちらかに移動してザコをショットで撃ち、その位置で中ボスを倒そう。残りのザコはすべて近接攻撃で片づけるべし。



ココから中ボスを狙い撃ち。インベーダーっぽい(古い)

ポイントB

設置砲台が3つ置いてあるところ。ここでは、中央の砲台がやや手前にあるので、まずこれを破壊しよう。そして一気に前進。すると、残り2つの砲台は近くの安全な位置から攻撃できるというわけ。

ポイントC

巨大な扉が見えてきたら、一度立ち止まろう。前から緑ザコが出現したあと、少し間を置いて後ろから紫ザコが2人現れるからだ。

ここは欲張るなら紫ザコで撃ちこみ稼ぎをしたあと、緑ザコを近接攻撃で倒したいところだが、多少のダメージはまぬがれない。体力が残り少ない時は特殊武器を使ってザコを一掃してしまおう。

スクロールを進めると扉が開き、中からザコの大群が現れる。このザコはアイテムを出さないので、ショットで倒してしまおう。



扉の中からザコがわらわら。ここはショットで倒してしまえ

ラストステージ2

ポイントD

飛行機の上では飛行ザコが出現。スクロールがストップする場所では画面左下隅でザコを撃つようにしよう。

3回目のスクロールストップでは赤い飛行ザコが3人出現。タイミングよく転がりながら処理していこう。



ここはかなりキツい。ボス前の最終防衛ラインといえる

ボス攻略

弾ばらまきは距離を離して見切る。転がりは最後の手段だ(転がりの終わり際に弾を食らうことが多いため)。

ボスが近づいてきたら近接攻撃をしてくる合図。銃を構えるようなモーションを取ったらパンチ4連発をしてくるので、後ろに転がってよける。

サーベルを構えたらサーベル突き攻撃×3をしてくるので、前に転がってよけよう。後ろに転がると、ボスがこちらの後ろにまわりこむことがあるのだ。



サーベル攻撃はボスに向かって転がるように。絶対だぞー!







ブレイジングスター

さらに新たな隠し機体登場！その正体はファン待望の…

大好評稼働中の『ブレイジングスター』に、またまた新たな機体が登場するのだ！
今回はその新機体の紹介とSTAGE2、3の攻略法を伝授するぞ!!
攻略／DSP-たろりん

夢工房

業務用MVS	発売中／58,000円
家庭用ROM	発売中／29,800円
家庭用CD	—/—
SS	—/—
PS	—/—
容量346M	シューティング

ついに6号機登場!! 山崎 薫再び

6号機のパイロットはなんと前作の主人公だ!!

オープニングに登場しているのになぜいない!? との声が前作「パルスター」のファンよりよく聞かれましたが、さすがメーカーさん。期待を裏切りません。

なんと、今年の3月14日になると同時に、前作の主人公、山崎 薫とその愛機DINO246がゲームに登場するのだ。

この機体が現れる仕かけは5号機と同様にネオジオの時計機能を使ったもの。5号機がバレンタインデーに現れたのに対し、今回の6号機はホワイトデーに現れるとは飽きさせない演出ですなぁ。

このDINO246は、キャラクターセレクト画面で見られる〝防御型〟の文字どおり、死ににくさが特徴だ。

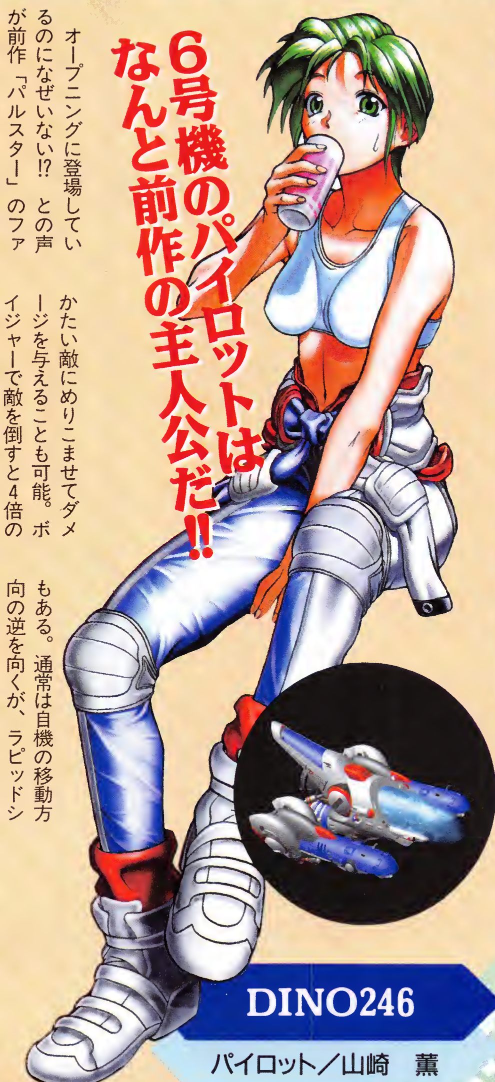
パワーアップすると自機の前にボイジャーが装備される。前作同様、敵の弾を防いでくれるぞ。また、敵に対する攻撃判定もあるので、ザコの体当たりを防ぐことができるし、かたい敵にめりこませてダメージを与えることも可能。ボイジャーで敵を倒すと4倍の倍率がかかるのも覚えておこう。

最強段階までパワーアップすると、自機の上下にイオが装備される（この時の効果音がカッコいい）。DINO-35と同じく、弾を防ぐ効果と敵にダメージを与える効果がある。小さいボイジャーといえなくもない。

イオはショットを撃つ能力もある。通常は自機の移動方向の逆を向くが、ラピッドショット状態では向きが固定される。敵のいる方にイオを向けてからショットボタンを連射するのが、イオを活用するコツといえる。

チャージショットは弾が1発なので貫通した敵すべてに倍率がかかる。硬直時間が短いので連続使用も可能だ。反面、チャージショットブレイクはあまり使えない。

DINO246の欠点は、スピードが遅いこと。気をつけていないとアイテムを取り逃してしまうことも多い。またボイジャー、イオともに横方向の判定が小さく、斜めから飛んでくる弾がすり抜けることがある。たとえ最強状態でも油断は禁物なのだ。



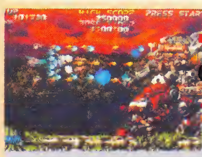
DINO246
パイロット／山崎　薫

ショット
ノーマルショット



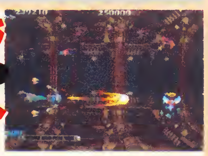
ホーミングミサイルが便利。稼ぎにはジャマだが……

ラピッドショット
ラピッドショット



攻撃範囲もそこそこ広く、威力も高いので使えるぞ

チャージショット
チャージショット



単発で威力も高く、使い勝手は最高。どんどん使っていこう

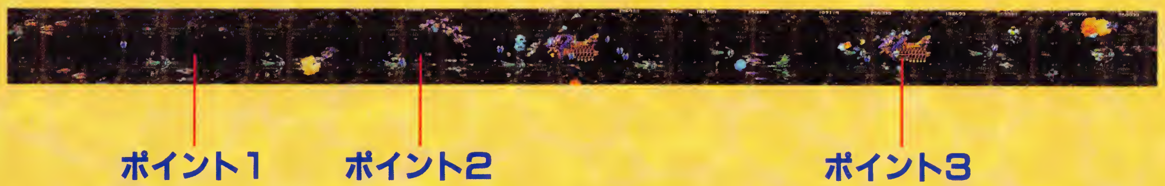
ボンバー
チャージショットブレイク



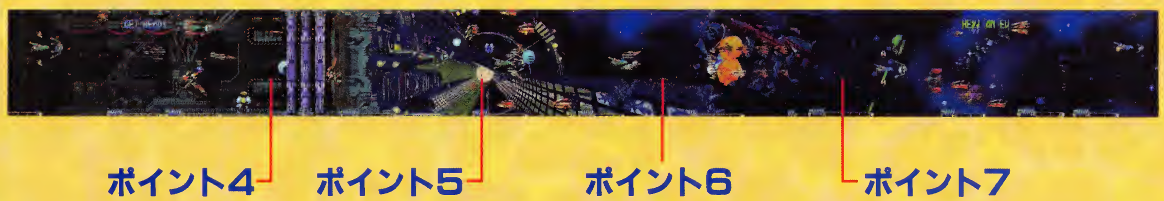
チャージショットブレイクは攻撃範囲は広いが威力が低すぎ

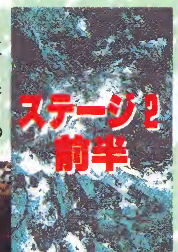
STAGE2 攻略

STAGE2前半



STAGE2後半





ステージ2の前半は、敵を早く倒すと次の敵の出現が早まる。これを続けていると、最後にボーナスジュエル×8が出現するので、敵を早く倒す努力を惜しまぬように。



敵の出現を早めていくと、ご飯が大量出現。いただきま〜す

ポイント①

紫色のザコの編隊が下、上の順に出現する。このザコは破壊可能な水色の弾を3発出すので、弾を出させてから破壊して得点を稼ぐようにする。ヘルハウンド、ペプロスはチャージショットブレイクで、他の機体はチャージショットで倒そう。アリュステイルムの場合、ステージ開始直後の編隊にチャージショットを使うのが遅いと、ここでためが間に合わなくなってしまうので、開始直後の編隊では、赤ゲージまでためたところで早めにチャージショットを解放しておこう。



出現後少し待ってからチャージショットを当てるのがコツ

ポイント②

大型機が出現し、ミサイルをばらまく。ミサイルを大量に出させてから破壊したいところだが、あまり長時間粘ると前述の通りボーナスジュエル×8を取り逃がすことになる。よって、ミサイルを10発ぐらい出したところで破壊するようにしよう。

ポイント③

赤いザコが横一列に並んで飛んでくる。チャージショットで稼ぐチャンス。どの機体も共通で、チャージショットを貫通させて撃ち落としていこう。出現順は、上→中→下→下→中→上だ。



引きつけて一掃。下の編隊も引きつけてから弾を当てよう

ステージ2後半

ポイント④

後半に入ると、ロボットがたくさん出現。バリバリ撃ち落としていこう。スクロールが止まるところでは、壁にショットを当てると撃ちこみ点が入るので、とりあえず連射。DINO246はボイジャーをめりこませよう。しばらくすると太いレーザーが飛んできて壁が壊れる演出が見られるが、このレーザーには当たり判定がないので安心してね。

ポイント⑤

ザコが群れをなして登場する。ほとんどの機体は、チャージショットブレイク→ボーナスジュエルで硬直をキャンセル→チャージショットブレイク…と繰り返して稼ぐことができる。例外はウインディナとアリュステイルム。ウインディナはチャージショットを設置して、もれた敵を通常ショットで破壊する方が効率がいい。アリュステイルムはチャージショットを使うとザコをたくさん撃ち逃してしまうので、ラピッドショットで敵を全滅させるように。


ザコがバラけているので、チャージショットブレイクを使い…



均一の倍率で敵をせん滅。そしてボーナスジュエルを取り…


硬直をキャンセルして再びチャージショットブレイクだ


アリュステイルムは最初だけチャージ、残りはラピッドで

ポイント⑥

再び赤いザコが横一直線に並んで出現。ここはチャージショットを使ってもいいが、128倍のレートアップエンジェルが出現したら、これを取ってラピッドショットで破壊する方がいい。レートアップエンジェルの倍率調整は、ステージ2つ目を取り、そのあとずっと逃がし続けるとちょうどいいだろう。


レートアップエンジェルを取って敵を高倍率でモリモリ倒せ

ポイント⑦

最後にまたザコの群れがくる。ポイント⑥でレートアップエンジェルが出ていなかったら、ここで取るように。そうでない場合は、ポイント⑤と同じようにザコを破壊して稼いでいこう。

STAGE2 BOSS ソラ

第1形態では、ボスの尻尾と2本の腕を破壊することができる。尻尾は8千点なのでぜひとも破壊すべきだが、腕は得点が低いので無視してもいい。尻尾を破壊したら本体にダメージを与えて第2形態に持っていこう。

第1形態の攻撃の中では、腕から弾をばらまくと同時に尻尾からレーザーをばらまく攻撃がキツい。レーザーは尻尾の先端の正面にいるとよけやすいぞ。ここでレーザーをよけつつ自機の位置を弾の隙間に微調節しよう。


ここが見切りポイント。DINO246なら弾は問題なし

第2形態になったら、下部から出す機雷で稼ぐ。なるべくチャージショットで破壊し、少しでも得点を稼いでおこう。右上から飛んでくるレーザーにも充分注意すべし。

ボスが極太レーザー砲を構えたら自機を画面一番上から一番下に移動させよう。ここなら極太レーザーは怖くない。


第2形態になったら機雷をチャージショットで破壊すべし

極太レーザーを2回撃つか、一定量のダメージを与えると、ボスは第3形態になる。極太レーザーを2回撃つまではボスにダメージを与えないようにしておこう。

第3形態では、弾をばらまきながら画面内をぐるぐるまわる攻撃になる。ショットパワーが強い機体ならば、左に近づいてくる前にボスを破壊できるが、ショットパワーが弱い機体ではどうしても近づかれてしまう。右に逃げようとすると逆に危険。左端で気合いで弾よけしよう。


レーザーは画面端でOK。必然的に画面一番下になるよね


最終形態になったらラピッドショットでとっとと倒してしまおう

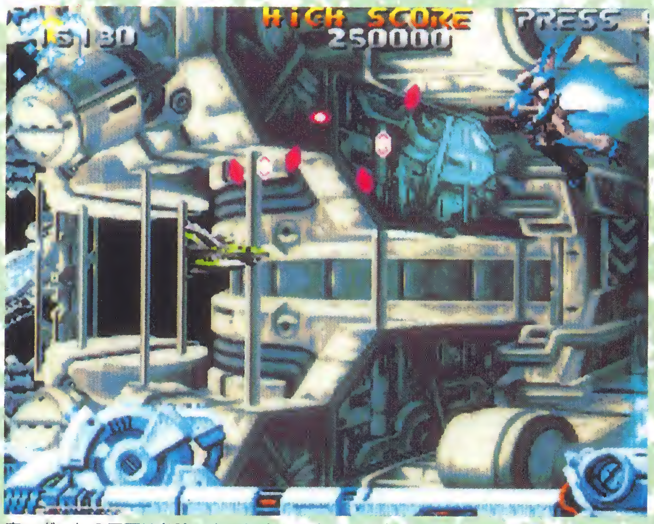
STAGE3



このステージはロボットがたくさん出現するのが特徴。各ロボットの攻撃を先に解説しておこう。

オレンジのロボットは、砲身を上下に振りながら弾を連射する。この弾は決まった3方向にしか発射されないので簡単によけられる。ロボットの正面の、やや上か下にいれば安全だ。

青いロボットは前方に無作為に弾を数発ばらまく（ショットガンなのだろうか?）。弾の隙間が狭いため、正面にいると危険だ。弾を撃つ前に破壊するか、大きく上下に離れて弾をやりすごすといい。


青ロボットの正面は危険。上下に大きくよけると安全だぞ


オレンジロボットの弾は、前半ステージなら隙間が広い

ポイント①

地上にレーザー砲台が設置されている。斜め45度にレーザーを発射するぞ。自機を前に出していると危険なので、特にアリュスティルムを使っている時は気をつけておこう。

そのあと、ザコを出すハッチがあるので、ザコをなるべく出させてから破壊しよう。ボーナスジュエルを取り逃さないように注意。

また、地面を歩いているロボットは、緑を先に破壊してから赤を壊すとボーナスあり。

ポイント②

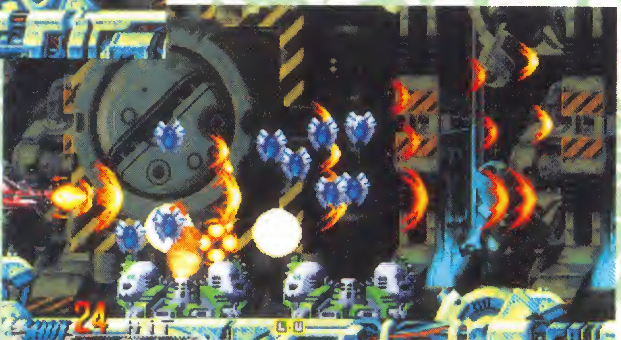
2つ目のハッチ。ここでは、上からラッキーパネル編隊が現れるので、ハッチのザコで稼ぐのに夢中になりすぎないように。


ハッチのザコのみでなく、上の編隊もキッチリ撃墜しよう

ポイント③

3、4つ目のハッチは同時に出現する。しかも、すごい勢いでザコ（ゴミ?）を吹き出すので、稼ぐにはもってこいなのだ。スクロールアウト寸前まで残してザコを破壊し続け、得点とボーナスジュエルを稼ごう。ただし、ハッチを破壊しそこねると前に逃げるしかなくなってしまい、ボーナスジュエルを取り逃すハメになってしまうので、ハッチはスクロールアウト寸前に必ず破壊するように。

このステージの重要な稼ぎポイント。ギリギリまで粘ろう







上の砲台を破壊したあと、この場所で粘ると安全だぞ

弾をやりすごしたあと、本体を小さな動きでよければいい

ここのザコの弾は、自機を動かさなければ当たらないので…

ポイント④

黄色いザコが画面4隅から同時に現れ、4WAY弾を撃ったあと自機めがけて突進してくる。弾は自機を動かさなければ当たらないので、そのあとの突進を小さな動きでよけよう。



自機がDINO-35かDINO246ならば、イオを後ろに向けておくことで、後ろから現れるザコを出現と同時に破壊することができるので、安全に切り抜けられるぞ。ヘルハウンドもホーミングミサイルが勝手に後ろのザコを破壊してくれることが多いので楽。



イオ強し。後ろに向けて撃っていればまったく問題なし

ポイント⑤

ステージ最後はスクロールがストップする。ここのハッチおよび壁の中のコアを破壊してしまうと、ラッキーパネル編隊が出なくなってしまうので、攻撃をよけながら粘らなければならない。コアの上の砲台だけを破壊すると弾よけがラクになるぞ。



死ぬほど得点が稼げるボス。なんと600万点以上稼げてしまうのだ。

ここにくるまでに、ボーナスジュエルを8万1千560点（この数字、「エイコム」って読めるけど…？）まで育てておくのが重要。

第1形態では、尻尾を破壊すると、尻尾が生えていた部分からリング型の弾を出すようになる。このリング型の弾で稼ぐことができるのだ。

ボス本体の攻撃は、以下の①、②の繰り返し。

①自機の位置により変化する攻撃。自機が上か下にいると、左に突進してビームを撃つ攻撃、中央にいるとリング型の敵を出す攻撃になる。

②下部パーツから稲妻レーザーを3本発射。

①の攻撃の前に、常に自機を画面中央に置いておくと、本体からのリングと尻尾の根元からのリングで稼げるぞ。

②の稲妻レーザーは、グラフィックが発生してから攻撃判定が発生するまでにかなり時間があるので、見てからよけることができる。この攻撃と同時に、尻尾の生え際からリングを出してくる。下によけてリングを破壊すべし。

稲妻レーザーが終わったら、①の攻撃に備えて自機を画面中央に戻しておこう。

ある程度ダメージを与えるか、時間が経過すると、ボスのパーツが分離して第2形態となる。第2形態の方が稼げるので、タイマーが1分を切る寸前ぐらいに第1形態を終了させると効率がいい。

第2形態の攻撃は以下のとおり。

③弾を死ぬほどばらまく。

④自機に向かって突進したあと、画面内を跳ねまわるように動きながらリング状の巨大な弾を出す。

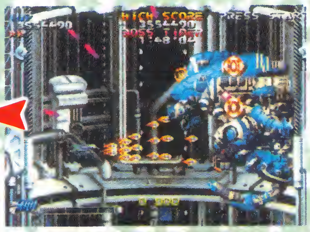
⑤弾と機雷をばらまく。

③の攻撃は、速い機体なら中央の弾を大きくよけ、画面端で広い隙間を抜けることができる。遅い機体はがんばって中央で弾をよけよう。

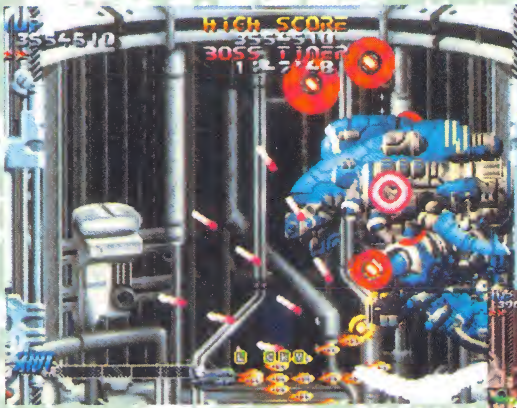
⑤は機雷を破壊して稼ぐ。

チャージショットも駆使して倍率をかけていこう。

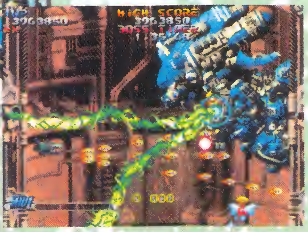
攻撃が3ループするとボスが逃げてしまうので、3回目の⑤の攻撃の時にボスを破壊するように。



ボス戦の開幕は、画面中央でボスの攻撃を誘っておき…



ボスが攻撃を始めたらすぐに尻尾を破壊しにいこう



最初はあせるが、慣れてしまえば落ち着いてよけられる



速い機体のオススメパターン。大きく動いてここの隙間を抜ける

機雷で稼ぎまくる。レートアップエンジェルも必ず取ろう



遅い機体は大きくよけられないので、正面で弾を見切ろう

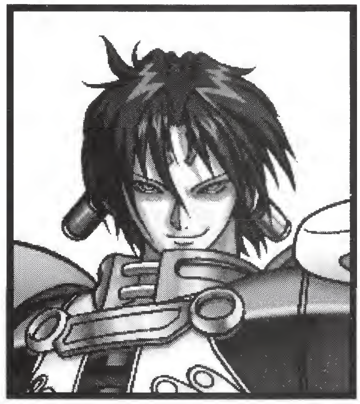


BLAZING STAR™

ブレイジングスター・ストーリー

BLAZINGSTAR STORY

前回に引き続き、ブレイジングスターの特集だ。今回は各キャラクターに設定されている背景ストーリーを公開する。加えて今月から登場する隠しキャラの山崎　薫の設定資料・原画も公表するぞ。



キャスター・マイルド

自称：ブラッドウッド

バガシャーン!!

『太陽灯』すらも届かない路地裏で、派手な騒音がまき散らされた。2メートルを優に超す大男が何かの商店の裏口に頭っから突っこんだのだ。辺りに人工木材と、ガラスの破片がぶちまけられる。

ジャリッ

「その程度の腕じゃあ、俺に触れることもできんぜ」

一人の男のシルエットが、逆光となって浮かび上がる。

「てめえ……！　キャスター・マイルド」

バガッ

「げぶっ！」

「本名で呼ぶなっつってんだろうがっ！」

男の鼻面を踏みにじりながらいう。

「俺の名前はブラッドウッド！　キャスター・ブラッドウッドだ。覚えとけっ!!」

バキィッ

「がはあっ」

「さすがだな、キャスター・ブラッドウッド君」

背後から声がした。

「やっと御本尊のお出ましかい、え？　区内保安公務部長のタルカスさんよ」

「キャスター、お前さんはそこらのチンピラとは違う。ヤクどころか、酒もたばこもやらねえ……、バクチもだ。てめえがしょっぴかれんのは、だいたいリーバーの奴らをぶっつぶした時だ」

「もちろんあんな奴ら、同情の余地もねえ。おまえさんがやらなくても、俺がやっていたことだろう。だがなぁ……」

タルカスは、辺りを見まわす。そこかしこに転がる屍の山。しかし、それは『リーバー』と呼ばれるはぐれ者たちではなく、すべてポリスの制服を着ていた。

「これはちょっとやりすぎなんじゃねえか？」

「何いってやがる。こいつらが何をやっていたのか知ってんのか？　こいつらは、自分らがしょっぴいたリーバーの女を囲んで、まわそうとしてやがったんだぜ！」

「問題は、奴らが何をやっていたかじゃねえ！　お前さんがポリスを殺っちまったってことだ。こりゃあ俺でもかばいきれんぞ」

「……で、俺を捕まえんのかよ？」

2人の間の空気の密度が高くなる。

「俺も公務員なんでな、悪く思わんでくれ」

「どれぐらいで出られる？」

「いや、多分一生ムリだな」

「やなこった！」

その言葉を合図にお互い身構える。

「あんたとやるのははじめてだな」

「甘く見ねえ方がいいぞ」

「いわれるまでもない（まずはこいつの能力を見てやる）」

不動の構えをとるタルカスにキャスターは突っこんでいった。寸前まで迫ったところで腰をかがめたキャスターの頭上を、タルカスの丸太の様な右腕が通り過ぎてゆく。

「ひょうっ！」

体勢の崩れたところにすかさず足払いをかます。しかし少し揺らがせただけで倒すことはできない。地面に手をつき、その反動で後転して間合いを取り直す。

「！」

起き上がる前にタルカスの蹴りが眼前まで迫っていた。中腰のまま両手を交差して何とかガードする。

グァキシィッ!!

骨のきしむ音とともに吹っ飛ぶキャスター。そのまま壁に激突する。

「がはあっ！」

口の中いっぱいに鉄の味が広がった。

「どうだ？　そろそろおいたも飽きたろう？」

「うるせえっ！　ありきたりな台詞いってんじゃねぇっ！　それよりてめえ、その体は……」

「よく分かったな。そうだ、俺は、強化調整を受けている。まあ、早くいやぁ、サイボーグってやつだな。しかし、これを見破ったのは、お前さんがはじめてだ」

「はっ」

先ほどの蹴りをガードした時に『見た』のだ。

「卑怯なモンくっつけやがって……、しかしそれも『力』か……」

「さぁ、そろそろ観念しろや」

「悪ぃがそいつは聞けねぇなっ！」

ガボッ！、ガララッ、ズザッ！

キャスターは、ほとんど老朽化してぼろぼろの上に、自分がぶつかったせいで崩れかけていた壁をひじてつ一発で突き崩し、その穴をくぐって、逃走する。後ろでタルカスの怒鳴り声が聞こえた。

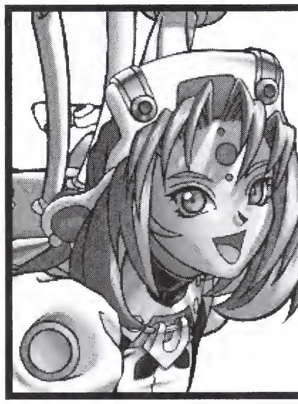
（力を手に入れてやる）

キャスターは、地上へと通じるエレベーターへと向かっていた。高級官僚以外はパスワードを知らないため、一般人は利用することはできないのだが、それも、さっきタルカスから読み取っておいた。

（地上へ！）

（力をっ！）

しかし、彼は己に降りかかる運命をこの時まだ知らなかった。



チャオ・リーファ

周麗花

「あっれぇ？　おっかしいなぁ、こっちだと思ったんだけどなぁ……？」

　広いホールでリーファは、一人途方に暮れていた。

「やっぱり頼んじゃえばよかったかなぁ……」

　父親から頼まれた届けものをフロントに預けることをせず、自分で届けるといってしまったことを、リーファは後悔しはじめていた。

　何事も最後までやりとげなければ気のすまない性格と、何より最近、父がご執心な兵器開発の現場というやつを、この目で見てみたかった、という好奇心がさせた行動だった。

「とりあえず情報サービスの端末を見つけよう。そうすれば何とかなるでしょ……ん？」

　ヴォウン、ヴォウン、ヴォウン、ヴォウン、ヴォウン、ヴォウン、ヴォウン……。

「何かしら、あの音……」

　どこからか、機械の作動音らしきものが重く響いてくる。その音に誘われるままに歩いてゆくと一つのドアにでくわした。

　『関係者以外立ち入り禁止』と書かれ、隙間から赤い光を漏れ出させているそれは、いかにもらしい。部屋のプレートには『アームズマテリアル開発室』とあった。

（ビンゴォッ）

　心の中でかっさいをあげて、ドアの隙間から様子をうかがう。

「……はい、仰せのままにいたします」

（誰かいる……）

「まずはこのビル内にいる者をサンプルとして向かわせましょう。その後は全社員を招集して……」

（パパ？）

　隙間から漏れてくる声は確かに自分の父だ。しかしどうも様子がおかしい。

（サンプル…、招集…？　いったい何をいってるの？）

　リーファはドアをノックしようとしてやめた。何か嫌な予感がする……。とりあえずこの場は離れた方がよさそうだ。そして他の誰かをともなってから、もう一度くることに……。

　しかし彼女が覚えているのはそこまでだった。何か重い鈍器のようなものが、彼女の後頭部に降り下ろされたのである。……リーファは、意識を失った。

　彼女が目を覚ましたのは何かのポッドの中だった。後頭部が、ズキズキとうずく。

「つたぁ……。何よこれぇ、何なのよぉ、いったいぃっ！」

『目が覚めたかい？』

「……？　誰？　ここから出してよっ！」

『悪いけれどそれはできないんだ。君は貴重なサンプルなんだからね』

（……サンプル）

　先ほど父がいっていた言葉だ。

「サンプルって何よ！　それにあんた誰!?　ガキみたいな声して！　ここは、子供の入っていいところじゃないわよっ！」

『くすくす、よくいうよ。自分だって子供のくせに……』

「なんですってっ!?」

『僕は君の健康状態をすべて把握しているんだよ。何なら君の発育状況をグラフにして見せてあげようか？　いや、それより精神年齢を表示してあげた方がいいかな？　何せ立ち聞きなんてしてるくらいだから、あんまり高い方じゃないよねぇ？』

「なっ、見てたのっ？」

『僕にはこのビルの中すべてのことが、手に取るように分かるんだ』

「……あんたいったい何者よ……」

『見せてあげるよ……』

　すると、リーファの前に何かの立体映像が浮かび上がる。

「ひっ！」

　それは、人間の胎児と機械が融合した何ともグロテスクなものだった。

『ＤＯＷ-65535、有機型兵器開発プログラム【ヴラウシェラ】……、僕の名前だよ』

「いったい私をどうするつもりよっ！」

『いったろう？　君は貴重なサンプルだって……。僕は君たちを使って、新しい汎用小型機動ユニットの開発をしなけりゃならないんだ』

　見ると自分以外にも3つほど人の入ったポッドが見えた。顔までは分からないが、どうやら、男性2人に少女が1人のようだ。

『彼なんかは、自分から、力が欲しいって、いってきたんだよ？』

　そういって立体映像が、ポッドの一つを指差す。

「……分かったわ。取り引きをしましょう？」

『取り引き……？』

「私をここから出して。そうすれば、私がパパに頼んで研究材料を集めてもらうわ。その方があなたにとっても有益なはずよ？」

　取りあえず今はここから出ることが先決だ。その後のことはどうにでもなる。

『くすくす……。残念だけど、もう君のパパには協力してもらってるよ。廊下で聞いたこと忘れちゃったのかい？』

「なっ！　あんた、パパに何したのっ!?」

『ちょっとした催眠術さ。さ、おしゃべりはここまでだ。作業をはじめるよ』

「ちくしょーっ！　出せっ！　出せってんだ、コノヤロォーッ!!」

　ポッドのフタを、ガンガン蹴りまくるがびくともしない。

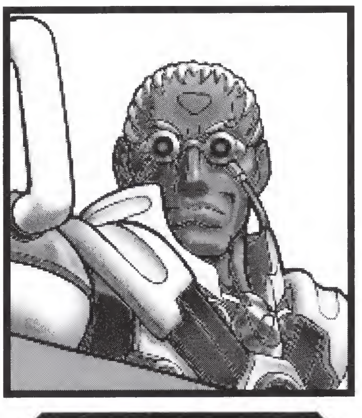
『無駄だよ……。いいじゃないか。どうせこの星の人間は、いずれすべてが君と同じ様になるんだから……。そして、どんな方法を使ってでも必ずこの戦争に勝たせてあげるよ。……プログラム通りにね……。くすくす……』

（この悪魔……！　私は死なない！　必ず生き残ってやる！　そしてすべてをぶち壊してやるんだ！　あんたの作る世界、すべてをっ!!）

『さあ、はじめるよ』

　ウィィィィイン……

（壊してやる！　壊してやる！　壊してやる！　壊して……や……る…）



JB

ジャン・ビスマルク

　チチチチチチチチ……

　頭脳に直接イメージ投影された照準エリア内の四角いカーソールが、ゆっくりと敵機に重なる。

　fuuu――fuuuu――……

　体液循環の音だけが響くヘルメットの中で、機体のレーザーサイトと直結されたレンズアイが、冷徹な赤い光を放っている。

　現在対峙している相手は、元ムトラス自由軍最新鋭戦闘機『ヴェンディゴ』。加速性と航続距離に優れる、主に急襲専用に作られた機体だ。ただし旋回性能はさほどたいした物ではなく、ドッグファイトには不向きな機体である。

　それでもＪＢは、まったく油断なく敵機の尻に食らいつき、機械の様な精密さで確実に相手を追いつめてゆく。

　pi――――！

　ロックオンのサインが照準エリアに表示される。ＪＢは、あくまで冷静にファイアーサインを送る。

　シュボッ！　ボシュッゥゥウゥン!!

　照準エリアに撃墜のサインが踊った。

「敵機撃墜。これより帰頭する」

　――撃墜数24機――

　驚異的な数字をひねり出したＪＢは、しかし何の抑揚もなく短く告げると、機首を回頭させた。

　彼らナイト・ユニットには、感情と呼ばれるものは存在しない。あくまで黙々と任務を遂行するのみである。

　――ナイト・ユニット。人間という個体を、あらゆる角度

から徹底的に研究、解析。そのデータを元に開発された、各個体レベルで柔軟かつ的確な判断を下し行動できる、小型汎用機動ユニット。ユニットのコアには人間の脳が使用される『悪魔』の兵器である。

彼らナイト・ユニットには、人間以外の動物をコアとして使用された『ボーン』と呼ばれる小型汎用ユニットが配下に組まれ、小隊として作戦行動におもむく。

彼らユニットは作戦本部とリンクされており、各ユニットは、一端末、一尖兵として、戦術において最も重要とされる軍隊行軍動を、一糸乱れることなくこなすことが可能である。

また、様々な戦術兵器と接続することで、各個体の能力を無限に拡張することも可能である。

白兵戦用兵器としても、一個中隊以上の力を持つ彼らは、まさに究極の小型汎用ユニットといえた。

キシュウウウウウウウ……、ゴグン、ゴグン

機体をドッグに固定させ、JBはレクリエーションルームへと向かった。室内には、高さ3メートルほどの仮眠用カプセルがずらりと並んでいるだけで、他には何もない。

JBは、それの1つに入るとすぐに眠りに落ちた。次の出撃の時間までは、みんなこうして体を休めるのである。

ジャッ！

(ねえパパ、今度は、いつ帰ってこられるの？)

ジャッ！

(君はこのプランに反対しているようだが……)

ジャッ！

(今、軍で何か危険な計画が進んでるって聞いたんだけど、あなた大丈夫なの？)

ジャッ！

(君は、とてもいいサンプルだよ……)

ジャッ！　ジャッ！　ジャッ！　ジャッ………！

「またか……」

ゆっくりと上体を起こし、メモリー内の余分な記録を消去する。このところすっかり日課となった作業だ。

休眠中に見る不可解な映像に、初めはとまどったものの、今ではどうということもない。戦闘に支障さえきたさなければよいのである。

しかし、なぜ自分だけあのような映像を見るのだろう。いくら考えても見当もつかなかった。

ヴィ————、ヴィ————。

「警戒警報発令、警戒警報発令！　各自すみやかに持ち場に急行せよ！」

カプセルから飛び出ると、その足で格納庫へと向かう。機体は完璧に調整されているはずだ。

「ディープ・ワン−20機による敵編隊が接近中。No.178からNo.260は、至急迎撃に迎え」

無意味な館内放送が響き渡る。命令自体は、レーダーが敵機を確認した時点で、すでに受けている。まだ『人間』がこの基地を使用していた頃の名残りだ。

コクピットに入るやいなや、体中のハードポイントにコネクタが接続される。体が引き伸ばされるような感触……。JBは完全に機体と一体化した。

「No.198。出る」

短く告げると、JBは自機である『アリュステイルム』を発進させた。

『アリュステイルム』シリーズは、ナイト・ユニット用に開発された小型戦闘機で、高い旋回性能と、高出力レーザーを装備しており、ドッグファイトにおいては無敵の強さを誇る。

旧式の『ディープ・ワン』ごときなら、例え一度に20機以上を相手にしても、まず負けることはない。

『アリュステイルム』シリーズは、各ユニットの性質に合わせそれぞれカスタマイズされ、その性能は微妙に異なっている。JBの『アリュステイルム』には、特殊装備が備えつけられていた。

敵編隊が目前まで迫る。すれ違いざまにレーザーをお見舞いする。

ファバババババババッ

宇宙空間に炎の華が咲く。ファーストコンタクトで10機以上を屠った。機体を旋回させ、セカンドコンタクトに備える。

ジャッ！

「！」

(ははっ、ジャン。お前にかかっちゃあ、この俺も形なしだな。これで1勝5敗かよ……)

「こんな時にっ……」

敵機が目前に迫る。しかし脳内に投影される照準ウィンドウが奇妙に歪み、ねじれ、照準が定まらない。

「稼働中だというのにっ！」

ジャッ！

(悪く思わないでくれたまえ、大尉。なあに、次に目が覚めた時は、すべて忘れているさ。もっとも、目を覚ますのは、君本人ではないがね)

ギヒュッ！

敵のレーザーが、機体をかすめる。

Bi————！　Bi————！

「くおおっ！」

JBは機体前部に装備された特殊兵器『ソード』を全開にした。光の粒子が螺旋を描き『アリュステイルム』の鼻先で凝縮され、巨大な光の剣を形成する。

そのまま眼前の『ディープ・ワン』に突っこむ！

ゴガガガガガガ、ガギャァァァァアン!!

目の前が白銀に染まった。

そしてその瞬間JBを衝撃が貫いた。

(お帰りなさい、ジャン)

(お帰りなさい、パパ)

光の中に浮かぶ、2つの影。それは、かつて彼がもっとも愛したものだった。

「そうか、俺は……」

彼はすべてを思い出した……。

JBは一人宇宙空間を漂っていた。

「フラン、リリアス……もう少し待っててくれ。忘れ物を取ってくるよ」

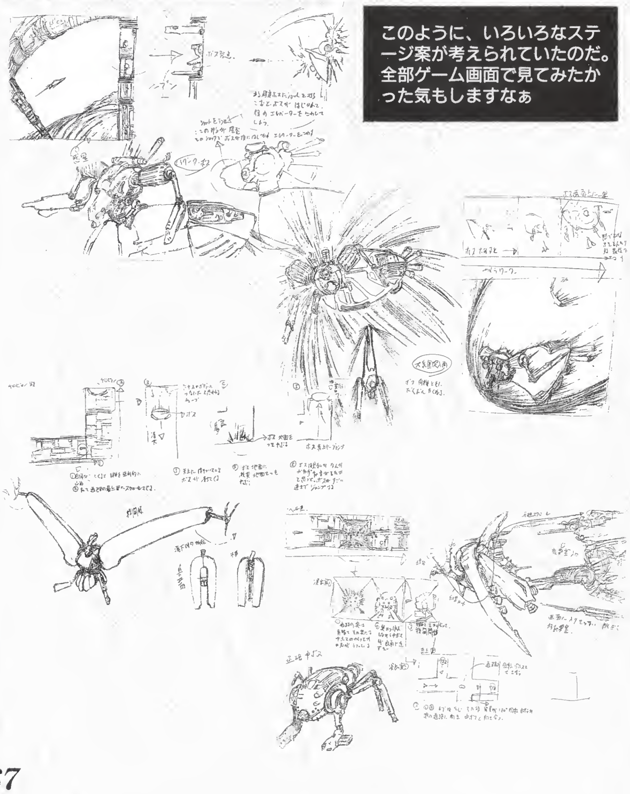
いくべき道は決まっている。JBはゆっくりと機体を発進させた。

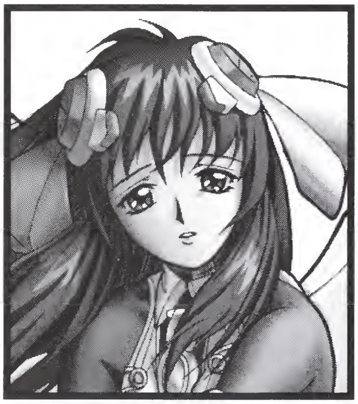
目の前の宇宙空間に目を凝らす。何かをそこに見出すように……。しかしその瞳には、もう以前のような冷徹な光はどこにもなかった。

レンズアイの奥にある瞳には、目的を見つけた漢の目があった。今、JBの『人間』としての戦いがはじまる。

ステージ演出案

このように、いろいろなステージ案が考えられていたのだ。全部ゲーム画面で見てみたかった気もしますなぁ





創世御名 麻雪

キズヨミナ　アサユキ

―夢を見た。

空が焼け、街が潰れ、地が裂ける……。人々の悲鳴、怒号、背後に冷たい視線、ふりむく……。

―暗転。

深くえぐられた丘、金属質の壁 ――避難シェルター。突き刺さる光の槍、爆発、爆発、爆発……。辺りに響き渡る哄笑、人影……。

―暗転。

何かから逃げていく人々、転倒し泣き叫ぶ少女……。のびる手、ちぎられた手首、吹き出す血……。

そして……、割れたショーウィンドウに映るもの……。

―赤く彩られた自分の顔……。ゆがむ、ゆがむ、ゆがむ……。

―暗転。

そこで、目が覚めた。

「ここは?」

辺りを見まわす。どうやら、何かの操縦席の様だ。

「?」

目の前のモニター=コンソールに映る自分の顔。何本ものコードに接続された体。

先ほどの夢がプレイバックされる。

恐ろしい街の惨状。炎上するシェルター。逃げ惑う人々。そして、そして、少女の恐怖に引きつった顔。

その少女を自分は……、

「いやあああああああああーっ!!! 私、私、なんでっ……? こんなっ、なんで!!どうして……? わたし……人を? 人を! 殺しちゃった…。ああ、あ、人を! あんな、酷い……ことを……」

気がついた時、私は自分が昔の自分でなくなっていることを知った。

機械の体。

冷たい光を放つ瞳。

血にまみれた手。

膝を抱え、顔を埋める。

「もう戻れないんだ、私……。どうしよう、これから……」

ふと腕を見る、そこには鮮やかな原色でおられた腕輪があった。昔、妹からもらったお守りだ。

「ふふっ、変なの……。体はすっかり機械になっちゃったのに、これだけ残ってるなんて……」

そういえば妹は……、亜麻雪はどうしたろうか? 父さんは? 母さんは?

やはり、自分と同じように機械の体にされてしまったろうか? そう思った途端、頭の中に現在可動中の全ナイト・ユニットの膨大な量のデータが流れこんできた。

電子装備を強化された自分の機体から、さまざまな情報が供給されてくるのだ。

「ない……! どこにもないよ……。これって!?」

データバンクには、父や母、妹の名前は、存在していなかった。それは、すでに破壊されたか、ユニット化されずに素材としていまだに保存されているかを表していた。

『確かめなくてはならない……』

麻雪の頭の中には、いまだに本星から送られてくるパルスが届いていた。それはつまり、レムリア本星の通信網が、ひいては自動兵器生産工場のコア【ヴラウシェラ】が、まだ生きていることを表わしていた。

「ヴラウシェラ……、すべての元凶。待っていなさい!!」

麻雪は決意を秘めてそうつぶやくと、機体を浮上させ、一気にスロットルを全開にした。麻雪の機体は、推進エネルギーに弾かれ激しく加速した。エネルギーの光の粒子が左右に伸び広がる。

それはあたかも、天使の翼のように見えた。



山崎直美

ヤマザキ　ナオミ

あれから何分経ったのか……、いまだに生きている自分が不思議なくらいだ……。敵本体中枢……、見渡す限りすべてが敵……。

敵の規模については……、想像することすら馬鹿らしくなるほどの数だ。目の前にあるのは、恐らく敵機動惑星のエネルギーコアだろう。

私はトリガーにかかる指に、『すべて』をこめた。これで地球に、――妹に安息の日々がやってくるのを願って――。

『初めての地球外知的生命体との接触が、まさかこんな形になろうとは…』

西暦2248年、外宇宙開発の活性化にともなう予算増強により、再び日の目を見たNASAを中心として発足された第四次SETI(※)計画により、人々ははじめて地球外知的生命体との接触に成功した。

火星ベースに設けられた超長距離電波天文台が、明らかに知的生命体からのものと思われるパルス信号を受信したのである。

この出来事に、政府は人類は大いに沸いた。しかし、その8年後、知的生命体が人類の目前に姿を表わすにあたり、地球人は自分たちの認識の甘さ、計画性のなさに気づかされる結果となった。

ファーストコンタクトの相手は、決して友好的とはいえなかったのである。いや、そもそも『友好』などという言葉は、地球人の甘く生っちょろい感覚の中のものでしかなかったのだ。

しょせん異生物同士、感性の相異どころかコミュニケーションすらままならず、双方とも、何ら発展的な出来事もないままに戦闘に突入。

ここに、お互いの存続をかけた戦い。

――つまりナワバリ争いがはじまった。宇宙にも生存競争は存在したのだ。

そして私、――『山崎直美』は、第一次敵本隊攻撃部隊として出撃した。

敵は、数は多いが一体一体の性能はそれほどでもなかった。『奴ら』は、軍としての統制がとれていなかったのだ(生身で宇宙空間を飛びまわり、敵と見るや襲いかかってくる『奴ら』を軍と呼べるのなら、だが……)。

地球側は少数精鋭で切りこんでいった。拍子抜けがするほど簡単に銀河中心部まで敵を追い払うことに成功した。我が軍は、そのまま、敵本体中枢部へと乗りこむことになった。

しかしそれは敵の策略であった。銀河中心部で私たちが見たもの。――それは太陽系すら埋め尽くすほどの数の敵だった。

その時点で、攻撃隊から決死隊となった私たちは、その機動力を生かし、『ヘビの頭つぶし』作戦を敢行することとなった。

まず、生きては帰れないだろう――。地球に残してきた両親と妹が心配だが、もはやそれを伝える術もなかった。

「Good-Luck!!」

その言葉を合図に我々は敵本体へと突っこんでいった。

そして――。

目の前には、愛機DINO-135からの攻撃を受け、なお、白く輝く敵機動惑星のエネルギーコア。

「薫………」

私は、すべての思いをこめて、再度、トリガーを引いた……。

その後、敵の機動惑星がどうなったのか、第一攻撃部隊はどうなったのか――よく、覚えてはいない。

あの時――、すべての思いをこめてトリガーを引いた後、白い光に包まれたことしか、記憶にはなかった。

PROFILE

機体：DINO135
Sex：Female
Age：23
Height：156cm
Weight：51.5kg
B・W・H：88・59・87
性格：楽観主義、面倒見がよくおせっかい、小言が多い。反面、自分自身にはあまり自信がなく、一度自己嫌悪に陥ると、1週間は落ちこむ。
趣味：七宝焼き、料理
好きな色：オレンジ
素性：地球連合宇宙軍　対地球外生命体防衛隊　第一次攻撃隊所属　中尉

第一次攻撃隊壊滅。
——その知らせを受けた時、私は何かの冗談だと思った。
宇宙軍の精鋭を集めた彼らが——、いや何よりも、あの姉が死んだなんてことは、私には、到底信じられなかった。
「姉さん……」
私にとって、姉はいつも強くまぶしく、目指すべき目標であった。姉を追って軍に入った自分を、姉は、いつも励まし、時には叱咤激励してくれた。
しかし、その姉も、今はもう……。
「ううん、そんなことない。『エクスターミネイト・クイーン』とまでいわれた姉さんが、そんな簡単に死ぬはずがない！　きっと姉さんはどこかで生きている！　私はそう信じているわ」
そう、きっとどこかで……、きっと……。
——そうして2年の月日が流れた。
『奴ら』は再びやってきた。
そう、姉を行方不明にした『奴ら』だ！　私は、第二次攻撃隊に参加し、『奴ら』を撃退することに成功した。
しかし、姉——、直美の消息はようとして知れなかった。
そして、三度目の『奴ら』の襲撃……。もはや私にとって、防衛軍の誇りも、人類の未来も、そんなことはどうでもよかった。
——姉の消息。
絶対、どこかで生きているはずの姉の消息。それだけが、今の私にとって、一番重要なことだった。
何とか姉の消息をつかもうと、必死になっている私の前に、敵の研究プラントらしい艦影がうつった。
「もしかして何か手がかりがあるかもしれない……」
わらをもつかむ思いで、私はそのプラントに乗りこんだ。
「これは……!?」
そこで私は、異様な物体を見つけた！　『それ』はさながら、小さなブラックホールを包みこんだ巨大な水晶のようなものだった。
「何かの兵器かしら……？」
Biiiii——！　Biiiii——！
「まずい！見つかった！」
侵入者撃退ユニット、——通称『白血球』が襲ってきた。
何とか回避運動を取るものの間に合わない！
『白血球』の放ったミサイルが、雨あられと、ところかまわず降り注ぐ！　そのうちのいくつかが、私の後ろにあった『水晶』を打ち砕いた。
「!!」
辺りを白い閃光が包む——
そして……。
「姉さん!?」
『それ』は、確かに姉——直美の機体に見えた。そして『それ』は、吸いこまれるように閃光の中心へと消えていった。
「見つけた！　やっと見つけた!!」
次の瞬間、私は何のためらいもなく、『それ』の後を追って閃光の中心へ向かっていった。
（今いくからね、姉さん……。待っていて……）
そして、私は気を失った。
今、私の目の前には、未知の世界が広がっている。しかし、何の不安も私にはなかった。なぜなら、この世界のどこかに、姉が待っているはずなのだから……。
「きっと、見つけだしてみせるわ」
私は、愛機DINO246のスロットルを強く引き、未知の世界へと踏み出していった。



山崎　薫
ヤマザキ　カオル

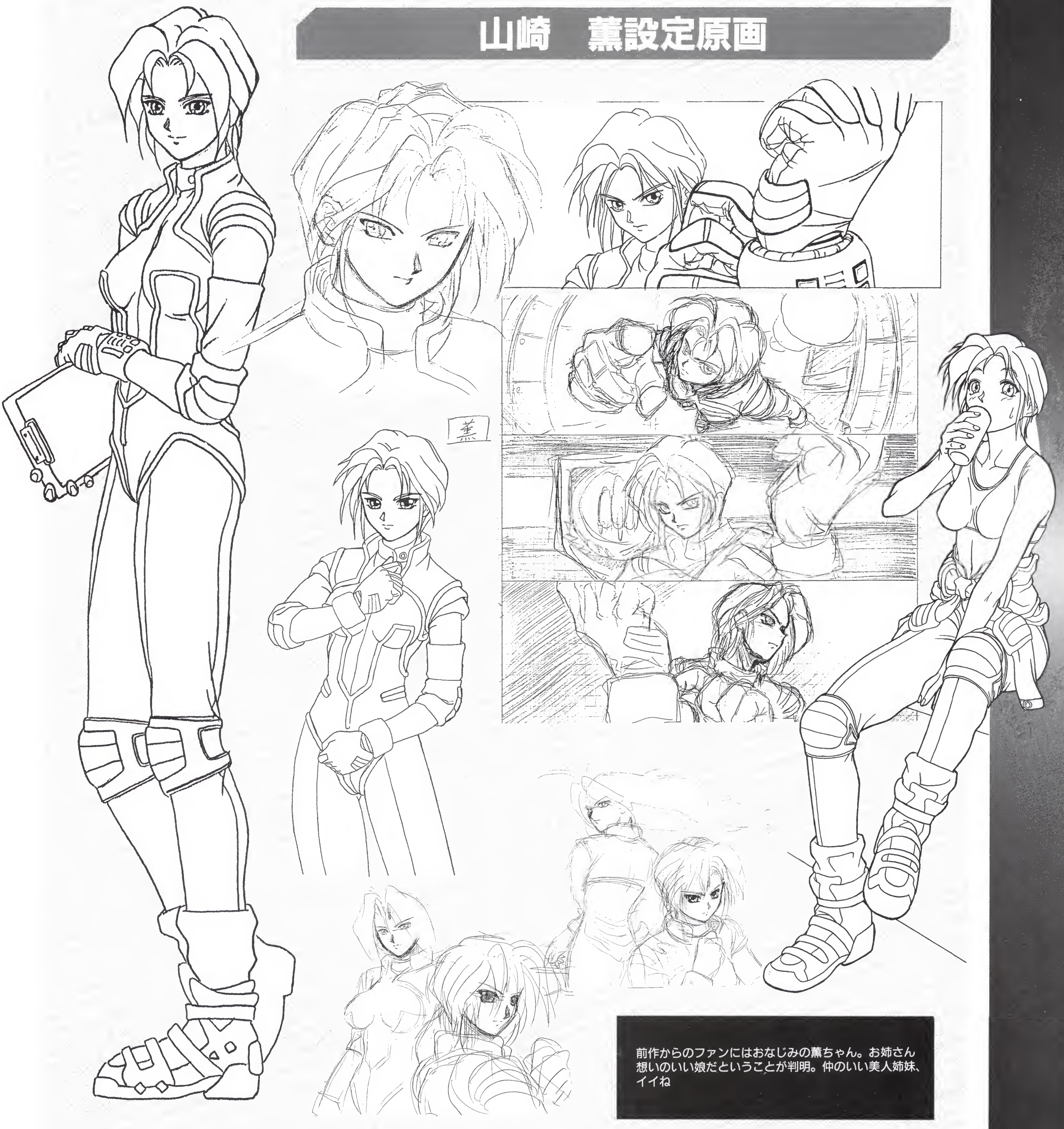
PROFILE
機体：DINO246
Sex：Female
Age：20
Height：167㎝
Weight：46㎏
B・W・H：84・58・86
性格：生真面目。潔癖症のきらいあり。努力家で何事にも一生懸命取り組む。姉を慕い尊敬しつつも少なからぬコンプレックスを持っている。
趣味：ブローチ集め、音楽鑑賞（主に環境音楽）
好きな色：緑
素性：地球連合宇宙軍　対地球外生命体防衛隊　第二次攻撃隊所属　少尉

ただ、これだけは確信をもっていえる。
『地球は、人類は、助かった』と……。
なぜなら『それ』は、今、私の目の前にあるのだから……。

※SETI＝Search for Extra-Terrestrial Intelligence（地球外知的生命体探査）

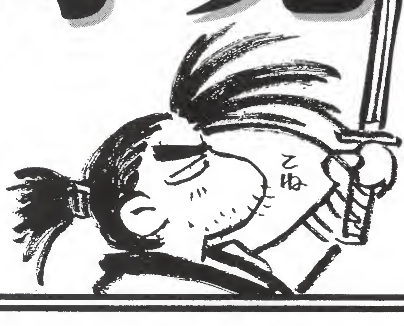


山崎　薫設定原画



前作からのファンにはおなじみの薫ちゃん。お姉さん想いのいい娘だということが判明。仲のいい美人姉妹、イイね

侍魂
～サムライスピリッツ～
設定原画集
其ノ壱









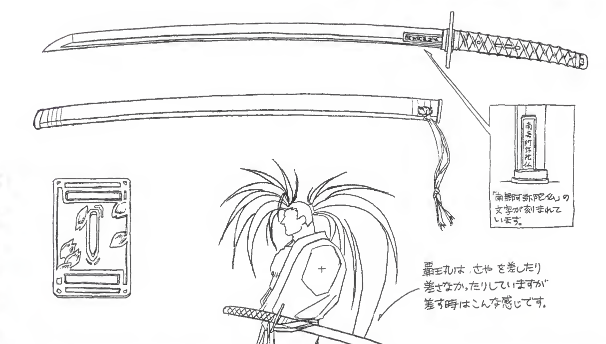




はおうまる
覇王丸

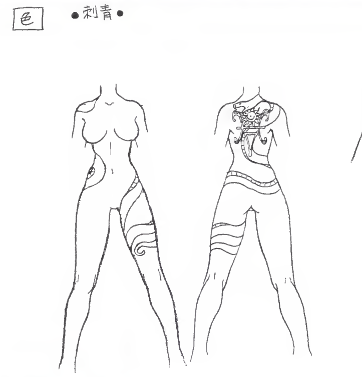


相変わらず男臭さ大爆発の覇王丸。
しかし、この髪形をポリゴンにしたって凄いことだよね。うむ。

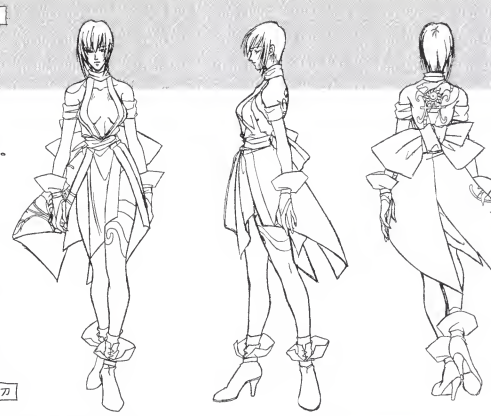


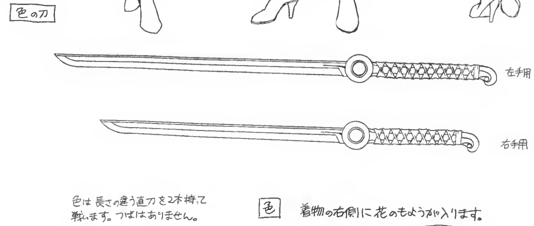










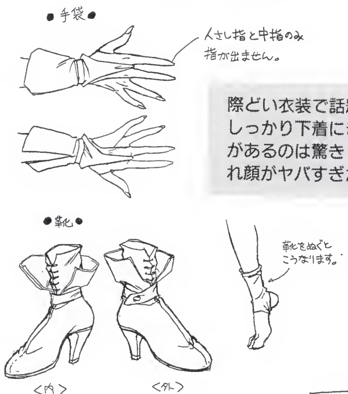


しき
色

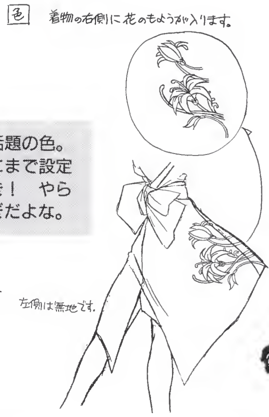




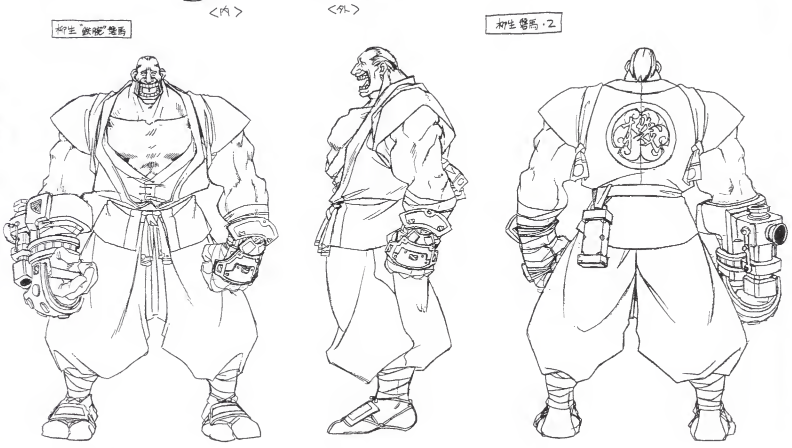




際どい衣装で話題の色。しっかり下着にまで設定があるのは驚き！　やられ顔がヤバすぎだよな。



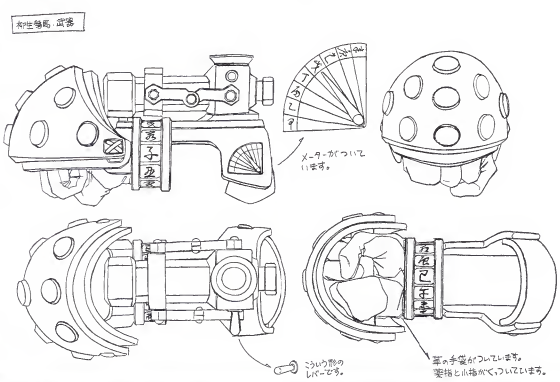
やぎゅうはんま
柳生磐馬



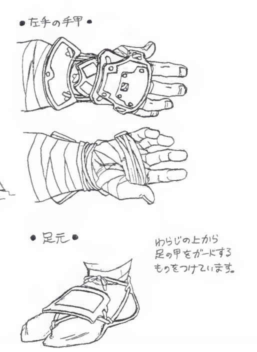


いつもニコニコしていて気のいい力持ちさんの磐馬殿。武器の設定が細かくておもしろいです。

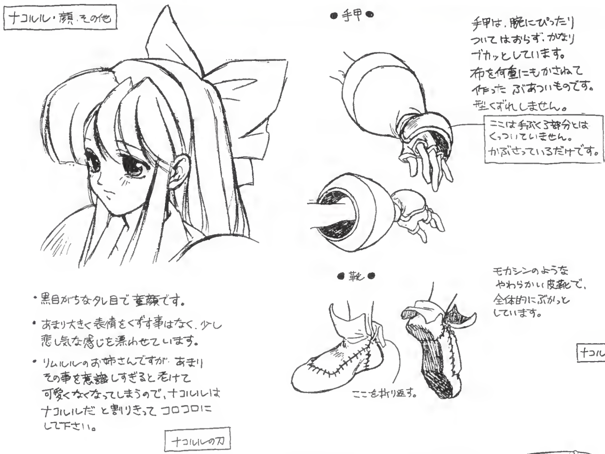


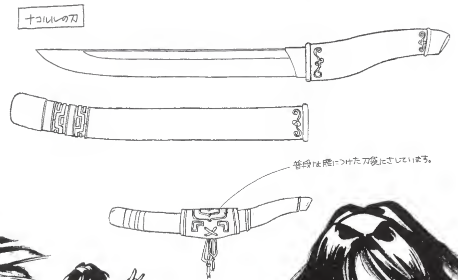


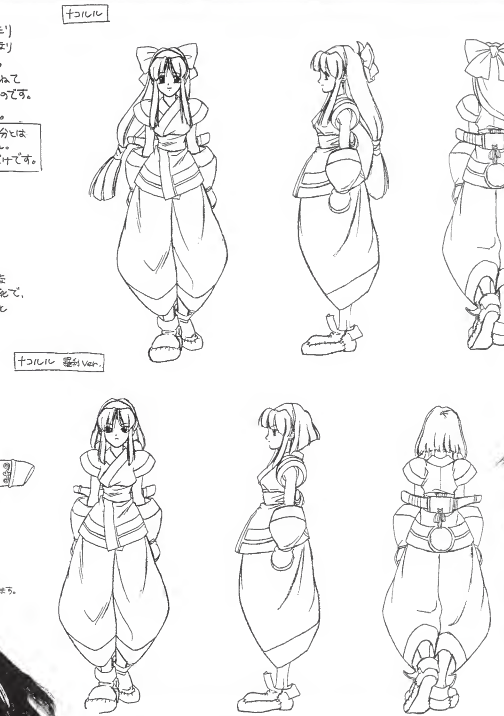




ナコルル







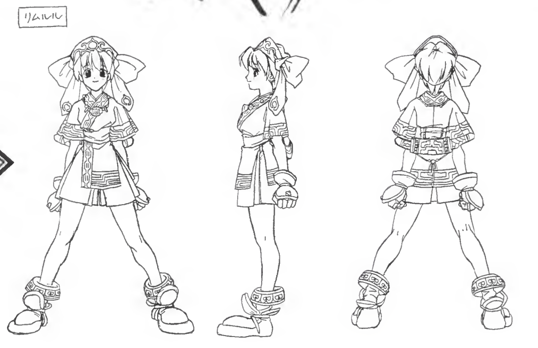


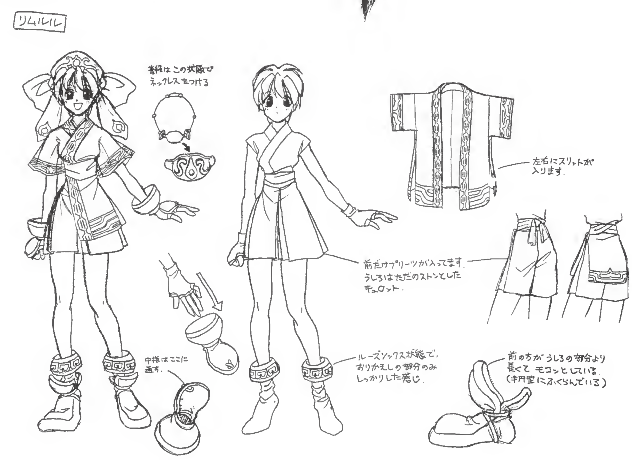


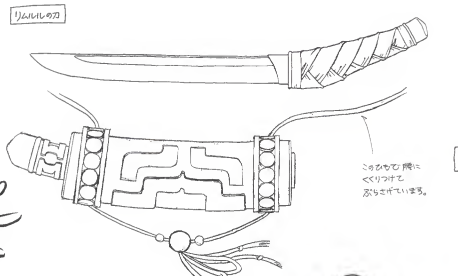


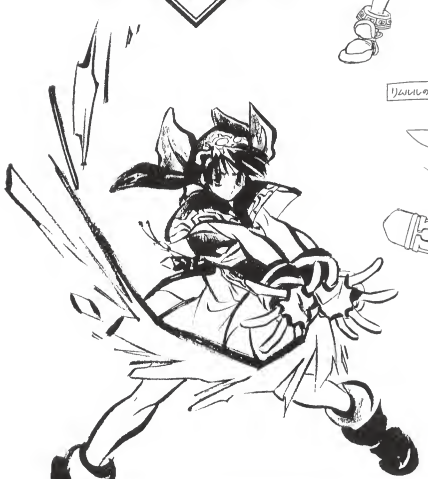
修羅・羅刹がはっきり区別してデザインされた今作。ロングとショート、あなたはどっちがお好みかな？

リムルル



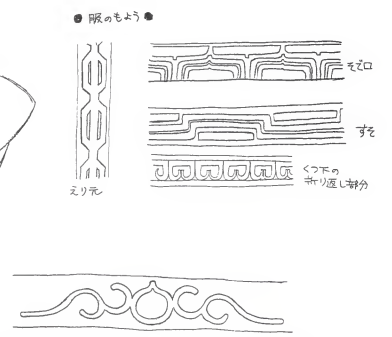






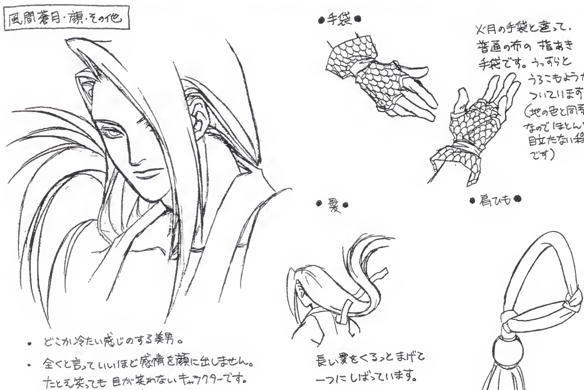


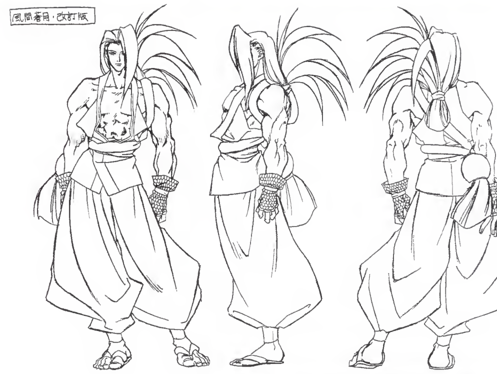


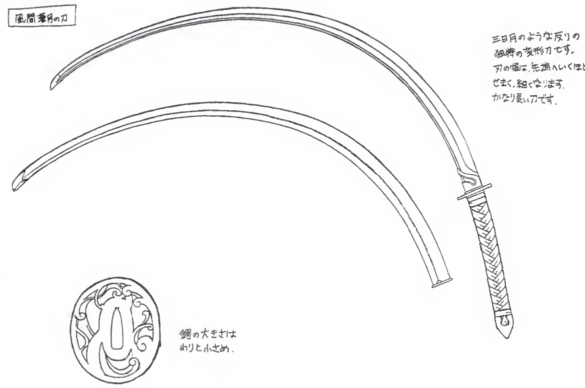


今作のリムルルのポイントといえばキュロット！　ちょっと寒そうだけど、元気一杯なリムルルらしいよね♡

かざま そうげつ
風間蒼月









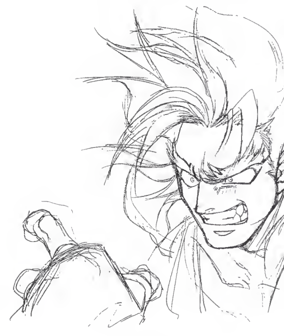
今作では教育上お子様にはよろしくない蒼月(笑)。天サムの時にはこんなキャラじゃなかったはずなのになぁ…。





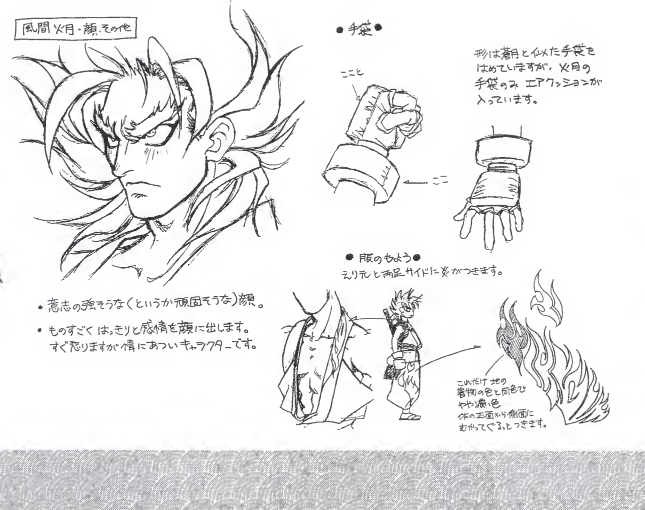
かざま かづき
風間火月

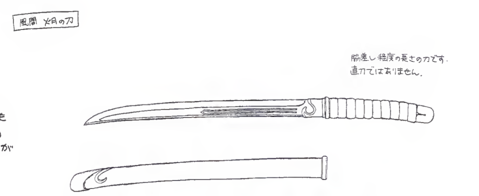


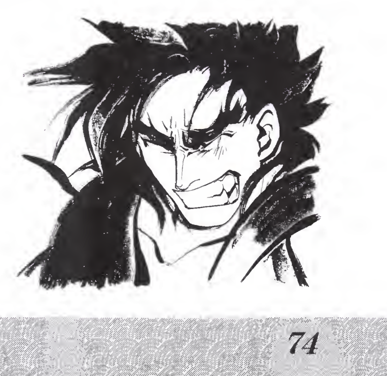


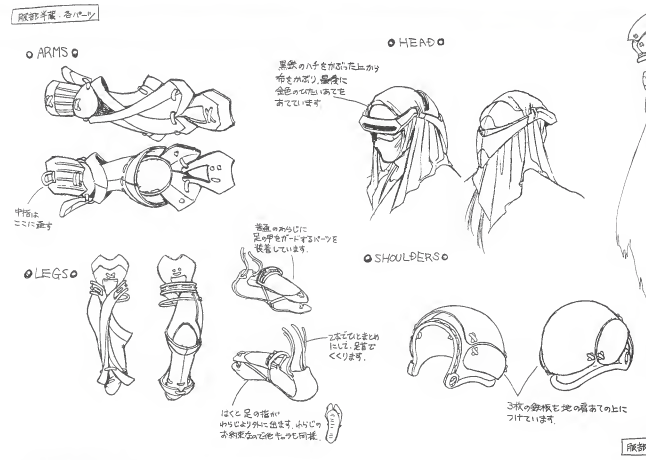


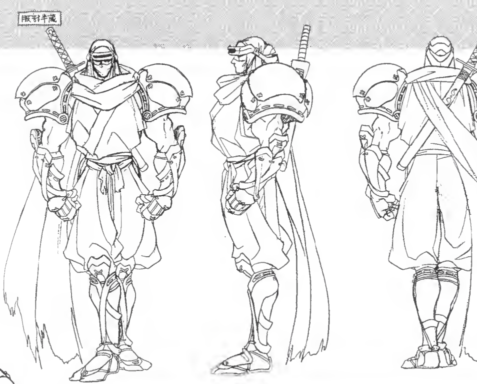
里を出て、服装がマイナーチェンジした火月。やっぱりこれって妹・葉月の手作りだったりするのかな?





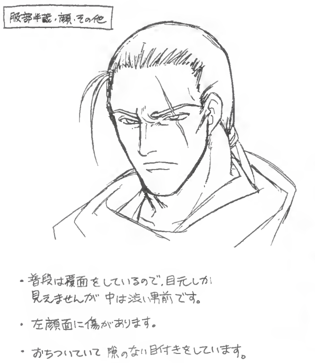




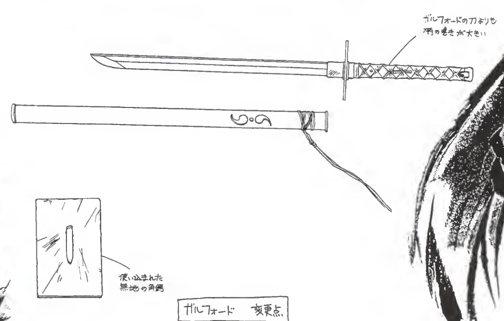


はっとり はんぞう
服部半蔵

忍び連中の中では1番忍んでるようにみえるけど、さりげなく装飾品の多い半蔵。夏は蒸れそうだな（笑）。

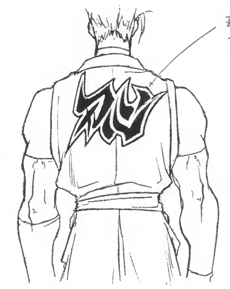














ガルフォード

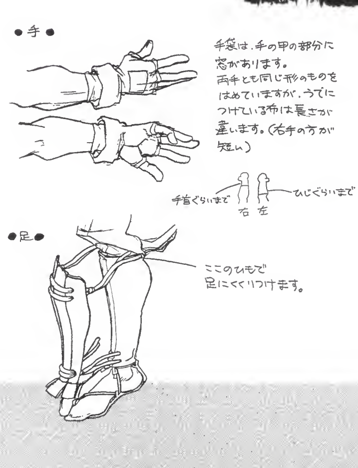


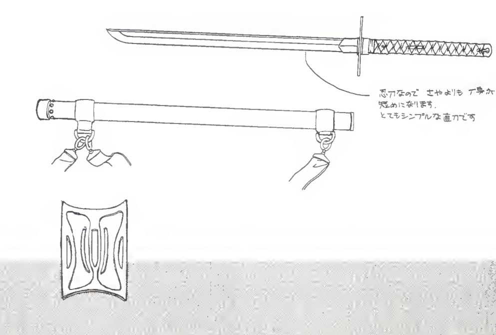




格好が身軽になったガルフォード。そのせいか何気に発言も軽くなってしまったような気が…。

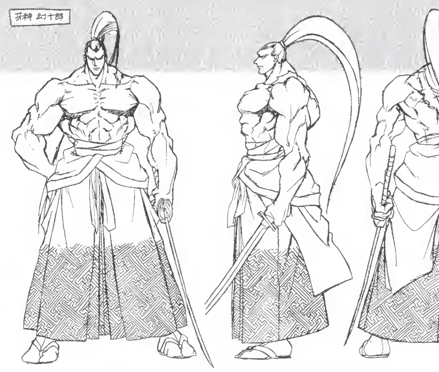










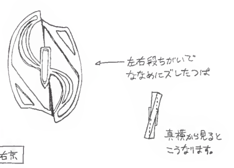


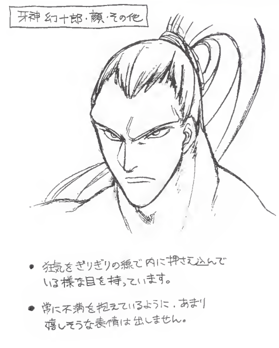
牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）

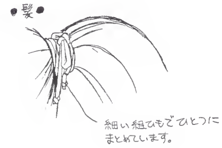


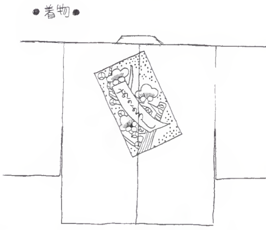
覇王丸並に設定が変わらない幻十郎。狂気をぎりぎりの線で押えてるような目って一体…。



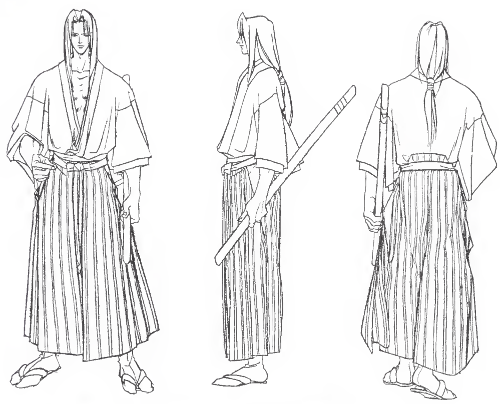








橘右京（たちばなうきょう）



はかなさに磨きがかかってしまった右京。ニュートラルポーズ中に咳こむ姿が非常に痛ましい…。

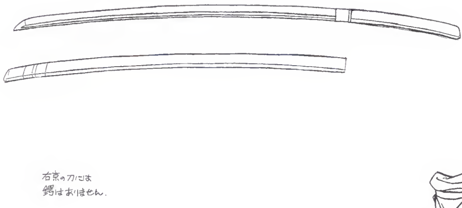






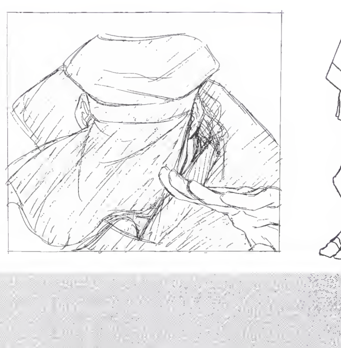


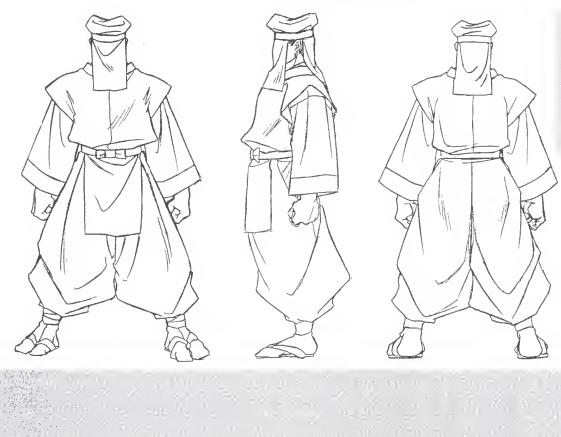




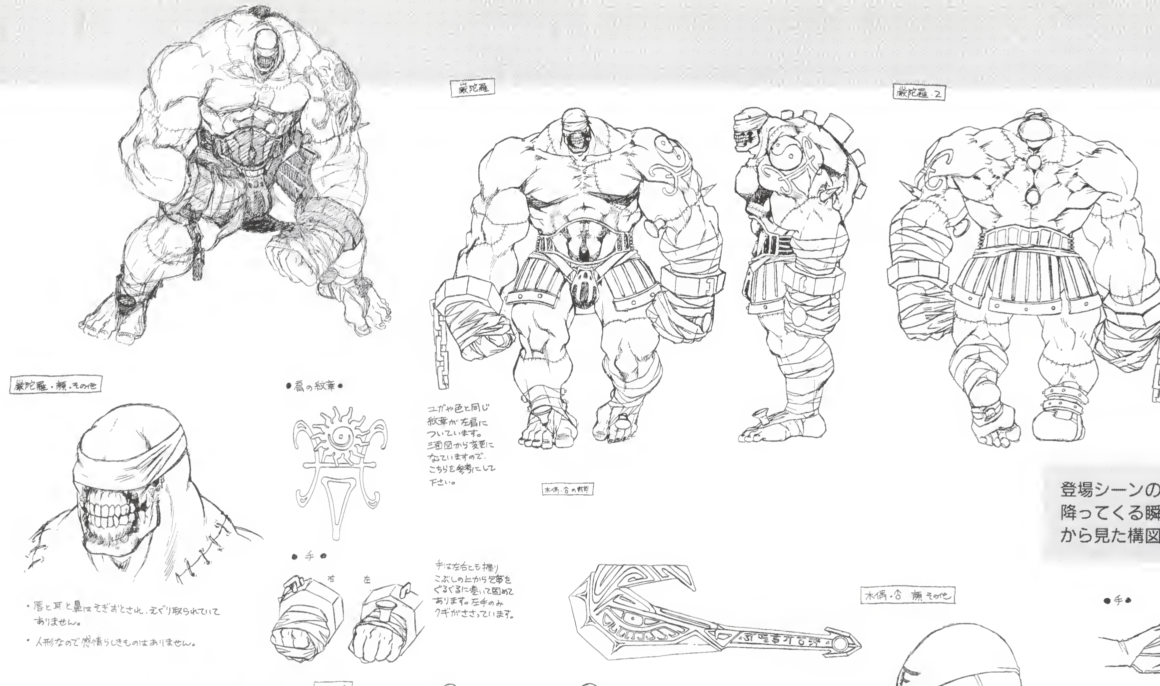
黒子（くろこ）

復活した黒子さん。ちゃんとプレイヤーキャラってあたりがうれしいよね。フィールドでも判定して欲しかったな。









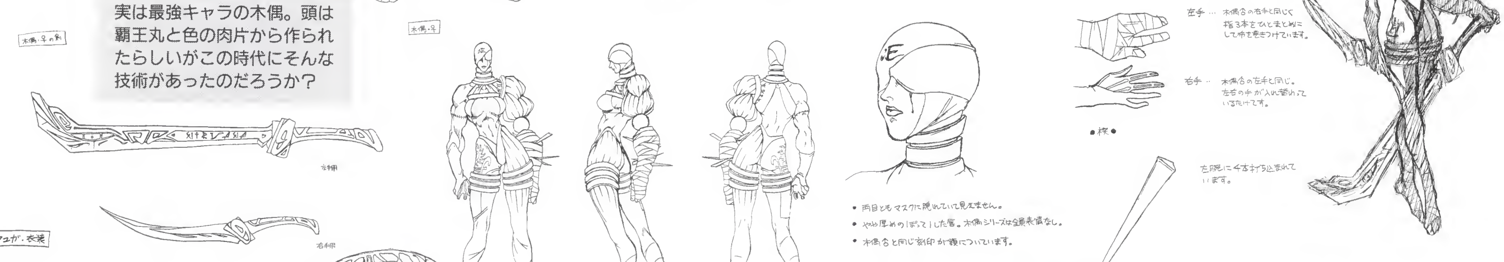
巖陀羅（がんだら）

登場シーンの演出が怖い巖陀羅。降ってくる瞬間が実にマヌケ。下から見た構図なんだもんな…。



木偶♂（でくおず） & 木偶♀（でくめず）

実は最強キャラの木偶。頭は覇王丸と色の肉片から作られたらしいがこの時代にそんな技術があったのだろうか？





壊帝ユガ（かいてい）

サムライシリーズ史上、最も化け物的な姿をしているくせに、最も弱いラスボス。髪の毛、カツラっぽいよな。

ネオジオトピックス

収録

期待大の『KOF京』ボイス収録も無事終了!!

SNK初のアトベンチャーゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』のボイスレコーディングが、東京と大阪で4日間にわたっておこなわれた。

格闘ゲームに負けない熱い収録となったこの4日間の感想を、シリーズお馴染みの声優さんたちに聞いてみたぞ。

●野中政宏さん（草薙京役）

シーンごとの収録だったので、ストーリーが前後して脳みそパニック状態になったりしましたが、今回はセリフが多いので嬉しいです。

八神と仲よくなろうとするような今までにないシーンや、格闘ゲームのKOFに結びつくようなセリフもあるので、このゲームをやってから格闘ゲームのKOFをやれば、また違った感じがしていいかも。

いろんな京が入っているので、プレイして自分だけの京を作って欲しいです。

●安井邦彦さん（八神庵役）

KOFの仕事はいつも楽しいんですが、収録の都合で会えないメンバーがいたのは残念でした。

今回の庵は、ちょっと意外な台詞もあるので、びっくりする人もいるかも…。

いずれにしろ、皆さんが楽しめますように!!

●子安武人さん（矢吹真吾役）

楽しい姿勢からはじまって、楽しくやれているので、楽しいです。

全体の話の流れが、まだ完全にはよく分かっていませんが、ゲームをやる時の楽しみとしてとっておきたいです。

ゲーム中、緊張感をほぐす役割の真吾を結構気に入ってます。自分の中のへなちょこ部分を全開バリバリに出しました！「真吾君バカだなぁ」といいながら、必ず最後までプレイしてください！

●小島朋子さん（ユキ役）

いつもは京のケンカがはじまると、ユキは放っておかれることが多いけど、今回はデートシーンをはじめ、京と一緒にいる時間が多かったので、アフレコをしていてとても楽しかったです。

格闘ゲームでは見られない京とユキが見られるので、絶対遊んでくださいね。

●橋本さとし（テリー・ボガード役）

久しぶりにたくさんの人との絡みなので、楽しかったです。親知らずの痛みも忘れてやってしまいました。あとで熱が出ても構わない（笑）！

声優として参加するだけでなく、自分でもプレイしたい内容です。

テリーをやって、もうすぐ6年。当時と比べると、だんだん自分も大人になってきたという気がします。

またテリーに会えるのを楽しみにしていてください。

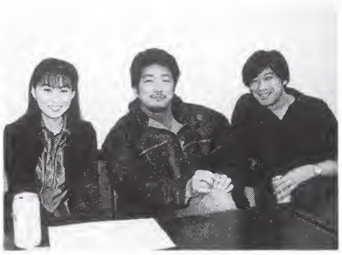
●斎藤亜紀子さん（神楽ちづる役）

ちづるはいつも冷静で淡々とした話し方なので、棒読みっぽくならないように気をつけましたが、やっぱり今回も棒読み（笑）？

ちづるの場合、感情を入れにくいので、格闘ゲームの時より難しかったです。頑張ってプレイして、私を仲間にしてね！

まだ他キャラの声優さんは秘密とのことだけど、このキャスティングを見る限り、KOFファンの期待を裏切らない声優さんが登場することは間違いなさそうだね。

あとは、発売日を待つばかりだ。



左から斉藤さん、石井さん、野中さんだ。みんな嬉しそう



安井さんを指差して、どんな話をしてたんですか、生駒さん？



左から子安さん、橋本さん、栗根さん、斉藤さん、野中さん



収録中の小島さん。真剣です！

『ブレイジングスター』オリジナルBGM集完成！

『ブレイジングスター』のオリジナルBGM集が3月18日に発売される。作曲者の藤田晴美さんと、SE担当の藤田靖明さんに話を聞いたぞ。

——まず、サウンド面から見た『ブレイジングスター』の世界観をお聞かせください。

藤田（晴）「前作『パルスター』があまりにも抽象的だったので、今回は機械的な部分はそのままに、ナチュラルさをプラスして、世界観を確立させました。言葉で表すと、〝メカと自然の融合〟です」

——特に苦労した曲は？

藤田（晴）「全部です。私は曲を重く作りがちなので、軽やかでスピーディな曲は苦手なんです。そこで、井東誠介氏に協力してもらって2人で作曲したんですが、これが最終的にはスピード感あふれる作品に仕上げられた要因になったと思います」

——今回の仕事の途中で、女の子をご出産されたそうですね。おめでとうございます。

藤田（晴）「ありがとうございます。赤ちゃんが絡んでるゲーム音楽の仕事を担当すると、なぜか赤ちゃんができるんです。7年前に『ウィロー』というゲーム音楽の作曲をした時も、途中で子供を産みました。あのゲームも最後に赤ちゃんを助ける、っていうストーリーなんですよね」

——ラスボス戦の効果音は特に凝ってますが、どういうイメージで作ったんですか？

藤田（靖）「イメージしたのは〝機械的な赤ちゃん〟ですね。あと、あのマシンガンを撃つ赤ちゃんって、まるで怪獣のようでしょう？　だから、赤ちゃんの泣き声だけでなく、怪獣の声を重ねたりもしました。赤ちゃんの声が、すごくリアルに出たと思います」

——最後にファンの方々に一言お願いします。

藤田（晴）「ゲームをプレイしながらだとやや聞きづらいかも知れませんが、バックに細かい音がたくさん入っているので、よく聞くと凝っているのが分かると思います。音楽CDを聞きながらゲームをやるといいかも（笑）。

あと、今回一緒に作曲を手がけた井東氏は、これからどんどんメジャーになっていく期待の作曲家です。彼の今後の活躍をお楽しみに！」

詳細は、P140を見てね。



左が晴美さんで、右が靖明さん。名字が同じなのは、まったくの偶然とのこと

ドラマ

草薙京役の野中政宏さんがラブストーリードラマに出演！

草薙京役の野中政宏さんが、有線放送のドラマに出演しているぞ。

このドラマは、女の子にとって運命の日ともいえる〝ホワイトデー〟をモチーフとした恋の話。主人公は、高校時代、ホワイトデーにお返しをもらえなかったという切ない恋の思い出を持つOLさんだ。

野中さんの役は、主人公が高校時代にチョコレートをあげた憧れの先輩。かな～りおいしい役どころだね。

社会人になった2人は、8年ぶりに偶然再開するんだけど、そこで意外な事実が…。

脚本・演出を手がけた東ゆうかさんによると、『ラブ・ジェネレーション』の木村拓哉風(?)に演じてもらったという。どんな感じなんだろう？

草薙京とはまたひと味違った野中さんの声が聞けること必至なこのドラマ、ファンなら有線放送のあるお店にいって、店員さんに頼みこんででも聞きたいハズ！

マチュア役の辻裕子さんも主人公の友達役で出演するので、そこんとこも要チェック！

放送チャンネル：USEN440 A／E40チャンネル（全国放送）
放送時間：現在放送中（3月31日まで）。24時間毎日放送10：00～スタート（2時間番組を繰り返し放送。ただし、毎週土曜日12：00～翌週月曜10：00までを除く）
タイトル：最新DL LIVE U-LINE ドラマ『春は、きっと来る』

プレゼント

DJステーションライブスタッフTシャツプレゼント！

去る1月17日、18日におこなわれた『DJステーションライブ'98』。このライブで声優さんたちが着ていたTシャツの色違いバージョンのスタッフTシャツを、サイトロンアンドアートのご好意により本誌読者の中から抽選で5名の皆さんにプレゼントしちゃうぞ！

Tシャツの色はブルーで真ん中に『DJステーションライブ'98』のロゴが入っているシンプルなものだが、全部かき集めても20枚ぐらいしかないという超レアもの！ ライブにいった人もいけなかった人もゲットするしか!!

欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そしてこの記事の感想をご記入のうえ、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「DJステーションTシャツプレゼント係」まで。

締切りは、4月9日必着。発表は6月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。みんなの応募待ってるよ！

幕末浪漫～『月華の剣士』ゲーム大会日程案内

日程：3月14日
時間：14：00～
開催地：神奈川県厚木市中町3-12-15
店名：シータショップ厚木店
電話番号：0462-22-3419

日程：3月14日
時間：14：00～
開催地：神奈川県藤沢市藤沢462
店名：シータショップ藤沢店
電話番号：0466-27-9628

日程：3月14日
時間：14：00～
開催地：東京都千代田区外神田1-4-21
店名：石丸電気
電話番号：03-3251-0011

日程：3月28日
時間：14：00～
開催地：神奈川県横浜市戸塚区矢部町3
店名：シータショップ戸塚店
電話番号：045-871-8941

日程：3月29日
時間：15：00～
開催地：神奈川県高津区溝ノ口1-8-10
店名：シータショップ溝ノ口店
電話番号：044-844-5125

オマケ情報

モトナワールド船橋北口店（千葉県船橋市本町6-3-9、TEL／0474-26-5-50）で3月26日にSNK商品を購入した人の中で、コスプレをして来店した人、または「フリークを見たぞ！」といった人に粗品のプレゼントがあるらしいぞ。



今月のねおちゅぴ

CDの発売も決まってノリにノッている『ねおちゅぴ』。

この日の収録には、なんとこのCD制作に関わったギターの梶原順さんとキーボードの吉弘知鶴子さんが遊びにきていた。簡単にお2人のプロフィールを紹介すると、「梶原順…伊勢正三、渡辺貞夫のバックアップメンバーとして活躍中。自己バンド〝SOURCE〟としてアルバム『SOURCE』がP-VINE RECORDSより発売中」「吉弘知鶴子…つのだ☆ひろ、野口五郎、松山千春などのバックミュージシャンとして活躍中。個人では『コンシャス・マインド』が日本フォノグラムより発売中」。

そんな凄い2人を前に緊張気味だった生駒&神谷だったが、『DJステーションライブ'98』の時にバックを務めて頂いたということもあり、すぐさま和気あいあいとしたムードで、音楽について熱く語り合っていた。

そして、せっかくきたのだからと、スタジオ生演奏を決行！ ブース内に流れる素晴らしいハーモニーにスタッフ一同、仕事そっちのけで聞きほれていたぞ！


梶原さんを囲む美女軍団！


これがスタジオライブの風景だ！

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『KOF'97』まだまだ独走！ 『月華の剣士』『侍魂』それぞれ上位にランクイン!!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	425P
2位 (6)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	324P
3位 (7)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	252P
3位 (4)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	252P
5位 (—)	侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	格闘アクション	184P
6位 (2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	172P
7位 (3)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	165P
7位 (—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	165P
9位 (—)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	103P
10位 (8)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	67P

総評

今月は年賀状も兼ねてか、ものすごい数の投稿がありました。そのせいで、ポイントもかなり高くなっています。

その中でもダントツでトップを飾ったのは、やはり『KOF'97』！ 2位に100ポイントもの差をつけて、完全に独走状態に入っています。実に天晴！

そして注目すべき2位には、何と『月華の剣士』が踊り出ました。着実に票を重ねた結果です。この集計では、1位から5位までそれぞれポイントを振り分けてつけていくのですが、今回はその中のどこかに『月華』が入っているという感じでした。それは『KOF'97』も同様なのですが。

3位には、『RB餓狼』と『RB餓狼SP』が仲よく並びました。ともに不動の人気を見せております。特に『RB餓狼』は前回少し落ちこんだせいか、今月はアツイおハガキが多かったです。

5位にランクインしたのは、初登場の『侍魂』。先月には影も見えなかったのに、いきなり5位とはスゴイです。先が楽しみなソフトですな。ちなみに64版は『侍魂』、初代は『サムライスピリッツ』と、分けて表記してくださると分かりやすくてうれしいです。

前回2位の『KOF'96』は、今回は惜しくも6位にランクダウン。『天草降臨』も前回3位から7位にランクダウンしました。今後に期待。

同点7位の『KOF'95』と9位の『真サム』は、ランク外からの登場。ワーストの声も高い2作ですが、人気の方はそれ以上に高いようです。

ちなみにこのコーナーでは所持ハードは関係ないので、「ネオジオ持ってないんだけど…」という人も、好きなゲームがあったらどんどん投票してください。待ってます!!



ボスキャラ使用コマンドも公開されたし、ますますアツイ!?


ポリゴンになってもやっぱりサムスピ。演出がいいよね

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

山崎がいるから。A級あるし、34人という大人数もすごい。弱いキャラ（?）でもやりこめば、中堅キャラくらいにはバッチリ勝てるから。全体的にカッコイイしね。
●PN／天王・G・篤人（埼玉県）

この作品は本当に思い出深い。シェルミーに出会えたから…。生きがいを見つけた気がします。SNKさん、ありがとう。
●PN／シェルミーマニア♡（神奈川県）

KOFシリーズは内容はもちろん音楽もよい！ 特に今回はキャラ別に曲があったりして最高（ニューフェイスチームの音楽がたまらなくいいっス！）。
●PN／わーるど（大分県）

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉

キャラもシステムも音楽もすごい好きです！「技」と守矢様&嘉神様が特に♡ 剣質選択がすごいよくて、いつまでも遊べるゲームだと思います。「見えまい」暴発。ぐはっ。
●PN／鳳凌葵（千葉県）

〈侍魂～サムライスピリッツ～〉

確かに登場キャラ数は減ってしまった。しかし、登場するキャラ全員が異なるプレイ感を与えてくれるのに驚き！ それと、サムスピキャラの魅力は、ポリゴンになっても遜色なし！ ぜひお試しあれ!!
●PN／ハイパーヨッキれん64（秋田県）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉

システムが前作よりさらに変わってとまどっちまう部分も多少あったけど、今はそんなコトなく思いっきり楽しんでます！ 私はこのゲームのためにネオジオCD購入しました。ホントに。新キャラの風間兄弟もサイコーですわ♡ 葉月も可愛いし♡ でもキャラクター1人1人全員大好きな私は、断末奥義を入れるコトができませぬ…。
●PN／佐山イズミ（北海道）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

今月のソフト人気ワースト10

月間NEO・GEOソフト
読者人気ワースト10！

禁断のワーストランキングの発表だ！
勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	114P
2位(7)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	94P
3位(6)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	75P
4位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	63P
5位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	52P
6位(3)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	45P
7位(9)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	36P
7位(—)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	36P
9位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	33P
10位(—)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	31P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

好きなんだよすごく。でもEDとかが多少ひっかかって。「本当に真剣に世の中のこと考えていってるの?」って思ってしまう。イジワルかなあ。
何もいわない、ただのおちゃらけよりはずうっっといいんだけどね…。
●PN／徒世春夜（大阪府）

〈龍虎の拳2〉

必殺技の時、思いっきりアップ（でもないか）になるのはダメなんですよー。目が痛くなるんスよー。っつーか、1試合目で痛くなって涙出てきたんですよー。っていう人いない？ 私だけ？
●PN／春雨マナ（富山県）



やっぱ隠しキャラ強すぎっス。ボスキャラだから当然といえばそうなんだけどね…

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	5,335P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	5,217P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	4,022P
4位(4)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,694P
5位(5)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,276P
6位(6)	サムライスピリッツ天草降臨	2,805P
7位(7)	真サムライスピリッツ	2,377P
8位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	2,300P
9位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,903P
10位(11)	餓狼伝説スペシャル	1,420P
11位(9)	餓狼伝説3	1,390P
12位(13)	風雲スーパータッグバトル	1,299P
13位(12)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,284P
14位(13)	サムライスピリッツ	1,157P
15位(15)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,108P
16位(16)	天外魔境真伝	819P
17位(17)	パルスター	645P
18位(18)	龍虎の拳2	604P
19位(19)	メタルスラッグ	602P
20位(32)	～幕末浪漫～月華の剣士	565P
21位(20)	わくわく7	522P
22位(21)	NINJA MASTER'S	479P
23位(22)	ワールドヒーローズパーフェクト	459P
24位(23)	マジカルドロップIII	409P
25位(24)	パズルボブル	358P
26位(26)	マジカルドロップ2	347P
27位(25)	ソニックウィングス3	343P
28位(28)	餓狼伝説2	308P
29位(27)	ビューポイント	304P
30位(29)	BREAKERS	291P
31位(30)	ギャラクシーファイト	264P
32位(31)	ステークスウィナー	248P
33位(33)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	247P
34位(35)	ティンクルスタースプライツ	245P
35位(34)	KOF'96 NEO・GEO Collection	211P
36位(—)	侍魂～サムライスピリッツ～	184P
37位(36)	超人学園ゴウカイザー	177P
38位(37)	ソニックウィングス2	168P
39位(38)	神凰拳	153P
40位(39)	ステークスウィナー2	145P
41位(40)	風雲黙示録	114P
42位(41)	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
43位(45)	龍虎の拳	85P
44位(42)	マネーアイドルエクスチェンジャー	84P
45位(43)	ワールドヒーローズ2	83P
45位(43)	ADKワールド	83P
47位(49)	ダブルドラゴン	82P
48位(47)	NEO ドリフトアウト	80P
49位(45)	餓狼伝説	79P
50位(48)	ビッグトーナメントゴルフ	77P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

1月版

1月1日～1月31日

初登場の『月華の剣士』『KOF'97』を敗り堂々の1位！

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	～幕末浪漫～ 月華の剣士 ROM	トレーニングモードでは連続技もやり放題。でも相手が気絶しやすくなっているので、実戦との違いに注意！	5,812P	'98. 1 .28発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD	CD版のみのおまけ『イラストギャラリー』は、KOFの開発スタッフの人の手によるもの。愛情を感じるかな？	4,927P	'97. 10. 30発売
3	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD	おまけモードはコマンド選択方式のミニアドベンチャー。京＆庵のご先祖様(？)のオロチ退治話もあるのだ！	411P	'97. 6 .28発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD		221P	'97. 2 .14発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM		203P	'97. 9 .25発売
6	ファイターズヒストリー・ダイナマイト CD		134P	'94. 12. 22発売
7	ラストリゾート CD		102P	'94. 9 . 9 発売
8	風雲黙示録 CD		73P	'95. 6 .16発売
9	得点王2 ROM		65P	'94. 5 .27発売
10	サムライスピリッツ天草降臨 CD		63P	'96. 12. 27発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉

カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	561P	'97. 12. 25発売
2	マジカルドロップIII	352P	'97. 10. 31発売
3	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	157P	'97. 6 . 27発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	138P	'97. 7 . 4 発売
5	メタルスラッグ	101P	'97. 8 . 7 発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	592P	'97. 12. 23発売
2	サムライスピリッツ天草降臨	287P	'97. 10. 2 発売
3	ティンクルスタースプライツ	214P	'97. 12. 18発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	150P	'97. 6 . 27発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	103P	'96. 12. 31発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

ゲーム用語辞典


八神庵
京のライバルにして、不幸なバンドマン。でも人気投票1位なんだからいいじゃん。


ユリ・サカザキ
脇役キャラからプレイヤーキャラになった、元祖成り上がりキャラ。よく誘拐される。

本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味

や（ヤ）

やきゅう［野球］：いわずと知れた国民的球技。「ビール片手にテレビでナイター観戦」は、もはや日本という国のライフスタイルを語る上で欠かせない物となっている。
　それだけメジャーなスポーツであるがゆえに、テレビゲームでも人気ジャンルの一つ。もちろんネオジオでも『ベースボールスターズプロフェッショナル』など、何作か発売されている。
　ついでにいうと野球拳とは野球をベースにした総合格闘技ということはまったくなく、単なる脱衣ジャンケンのこと。あまりというか全然野球とは関連がない。そのシンプルかつスリリングなゲーム性はやはり生身以下自主規制。

やぎょうのゲーム［や行のゲーム］：なんとネオジオではや行ではじまるゲームが発売されていない。おかげでスペースの関係上、今回は「や行のキャラ」が2人に。
　そういえばこの前、山崎竜二のファンの方から「用語辞典のや行のキャラはたぶん庵だろうけど、なんとか山崎にしてください」って意見がきたけど、用語辞典に出たキャラってほとんどいいこと書かれたためしがない。それでも出したいなら止めはしないが。

やく［役］：ゲーム用語における役とは、麻雀や花札などで、そろえると得点になる一定の組み合わせのこと。
　五光斬など、牙神幻十郎の必殺技の多くが花札の役をモチーフにしているのは有名。もちろん彼の勝ち台詞、「役にもならん！」の役も、この役である。ちなみによく間違われるがこの台詞、「役にも立たん！」ではないので注意。


うおりゃァ〜ッ！　猪鹿蝶ッ！これも立派な役じゃ〜いッ！

やくざ：一般に「やくざプレイ」といえば、とっても荒い動きや乱暴な行動を示す。
　実際はとっても怖いお兄さん＆おじさんたちの代名詞。この方たちに「お金をチョーダイ♡」といわれれば、大抵の一般市民は無条件に差し出してしまうナイスな職業。なお、アイテムとして拳銃や刀を装備していること多し。
　ネオジオキャラで「やくざのような〜」といわれる者は少なくないが、正真正銘このジョブを身に付けているのは山崎竜二くらいである。

やけくそ［自棄糞］：対戦台で20回ぐらい連続で負けるとこの状態に陥る。またクレーンゲームで女の子に「あのピ○チュウ取って♡」とねだられ、いい格好をしようとして全然お話にならない場合も、これに似た状態になってしまう。

やさかに［八尺瓊］：八神一族の昔の呼び名。なんとなくうまそうな響きだが食い物ではない。

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ：通称、暴走レオナ。いつもはクールな彼女が、一転して咆哮をあげ、狂人的な闘い方をみせる。かなりヤバイ状態だし、読みにくくて長いし、誤植しそうになるし、とっても面倒だがドイツ語よりはまし。


漢字で書くと「闇の中大蛇の血に目覚めるレオナ」読みやすい

やりこみ：ひとつのゲームにとことんハマり、昼夜を問わずプレイすること。自分なりのコンビネーションやこだわりを発見する場合もある。

やりたいほうだい［やりたい放題］：最近のこのページのこと。

ゆ（ユ）

ゆーちご［ゆーち語］：本誌攻略スタッフ、蒼炎闘士ゆーちが使う特殊な言語群のこと。彼の攻略記事はこの言葉で書かれる。ちなみに読者の評判は「おもしろい♡」「分かんねぇ！」とまっぷたつ。しかし本人はそんなことはまったく気にせず、新たな言語の開発に余念がない。
　どうやら最近のお気に入りは「猫まっしぐら」らしい。

ゆめこうぼう［夢工房］：その名の通り、夢のあるソフトを作り出すゲームメーカー。旧エイコムを母体に、SNKとタカラが出資し新会社としてスタートした。そういうわけで『パルスター』の続編はこのメーカーから出てるのだ。
　バレンタイン＆ホワイトデーに隠し機体が登場するシューティングゲーム『ブレイジングスター』などの演出は心にくいッス。

ゆうき・ゆうじょう・ゆめ［勇気・友情・夢］：RPGでは必要不可欠な要素。勇気をもってモンスターに挑み、窮地に立たされた友を救いだし、最後に莫大なお金とお姫様をゲットする夢の3点セット。現実世界では勇気をもって女の子に告白し、窮地に立たされたところで友に女を奪われ、最後に莫大な借金と虚無感をゲットする。

ゆきしまき［雪風巻］：『月華の剣士』雪の超奥義。斬りつけ、切り裂けとばかりに槍を振りまわし、相手を何度も斬ったのちに槍で突き刺すという、極悪非道な泣く子も黙る乱舞系必殺技。上段なら威力も高く、追い打ちも決まる。下段がないのがチョット残念。
　しかし読めんぞこの技名。


そーれ雪風巻！「ゆきかぜまき」じゃないので注意だぞ

よ（ヨ）

ようゲー［洋ゲー］：海外からの輸入ゲーム。面白いゲームもあれば、全くダメなゲームもある。コピーライトがやたらと長いのが特徴。日本人にはない感性のソフトには衝撃を受けることも多い。心地よい衝撃とは限らんが。

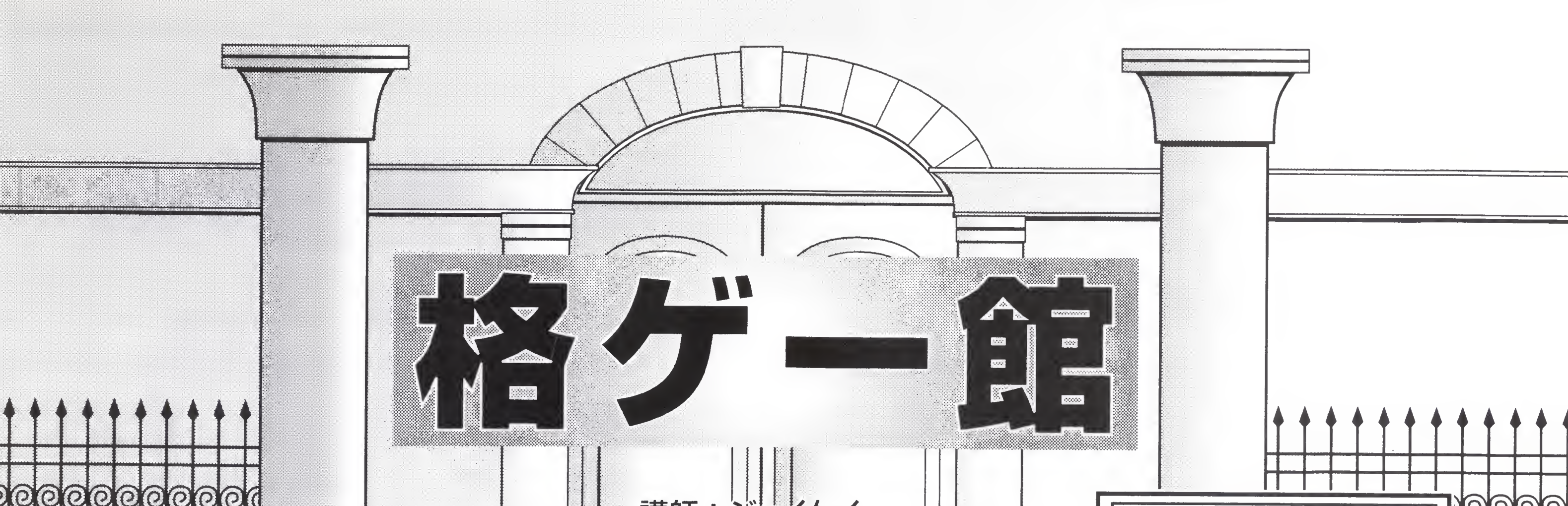
ヨガコマンド：格ゲーにつきものの←↙↓↘→の操作をいう。語源は、不知火舞の必殺忍蜂がインドのヨーガで48の奥義の一つとされるマハー・シーノ・ヴィバーチェに由来しているため、という事実はまるでない。
　格ゲーでは結構基本。ちなみに→↘↓↙←は逆ヨガ。これも結構基本。

よくばり［欲張り］：連続技を決める際、少しでも多くのダメージを与えるために小技の回数を増やすこと。対戦時に欲張ろうとすると、あせって失敗することが多い。
　また、攻略ビデオ収録時はヒット数やダメージ量を少しでも増やすために、攻略スタッフみんなが頑張る。ゆえに、欲張りすぎてA級連続技が発見されることもしばしば。

よみ［読み］：相手が次に取る行動を予測すること。対戦では常に相手の行動を読み、対処していくことが非常に重要だ。
　強い技しか出さない相手と闘った時などは、逆に考えればワンパターンなわけで相手の行動は読みやすい。
　相手の行動が分かれば、いくら強い技であっても対処法はあるハズ。

よわきゃら［弱キャラ］：何をやっても全然ダメなキャラのこと。だがバイスのように、上級者の手にかかったとたん見違えるような強さを発揮するキャラもいるので注意。

●好評につき『ゲーム用語辞典』読者コーナー化決定！　詳細は111ページに



格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
DSP-たろりん
モリスケ

今回は『月華の剣士』の対戦で生じるであろう、ピンチの時の対処法を紹介。まだまだ熱い月華の対戦も、これでさらに熱さ倍増だぞ！

幕末浪漫
月華の剣士
TM

ピンチの時の対処法

はめ、もしくは詰みに見える状況を冷静に分析し、対処法を探そうというのが今回のテーマ。これを読んでピンチの状況を打破していこう。

攻略／モリスケ

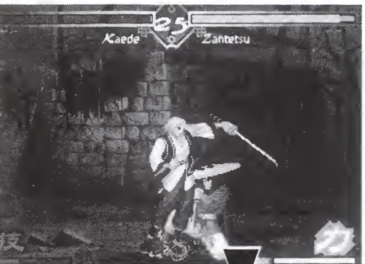
覚醒楓の弱空牙連発

覚醒後の楓の弱空牙は非常にスキが小さいので、一度ガードしてしまうと、ひたすら連発されているだけで厳しい状況に追いこまれてしまう。

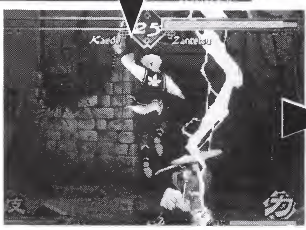
対処法

弱空牙ガード後に通常技でわりこもうとすると、確実に空牙を食らってしまう。だからといってガードしていても、ジワジワ体力をけずられていくうえに、武器を飛ばされてしまうのでラチがあかない。ここで切り返す手段は、ズバリ必殺技弾きのみ。ガード硬直が解けると同時に必殺技弾きを出せれば切り返すことができるのだが、一瞬でもタイミングが遅れると空牙を食らってしまうゾ。要は空牙をガードした時点でキツイってことなのね。

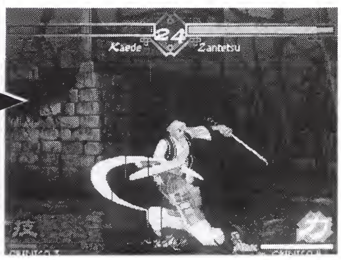
弾きが成功すると相手は地上よろけではなく空中に浮くので、しっかり浮いたところに攻撃を加えるべし。楓が「技」の場合は空牙ガード後でも楓が有利だが、「力」の場合は若干ではあるが楓が不利となっているので、画面端に追いこまれている時に「力」の空牙をガードした時のみ、必殺技弾きではなく投げで反撃することが可能だぞ。条件が細かくて申しわけナイ。



覚醒楓の弱空牙はとにもかくにもスキが小さいっス



ここまでガードしてしまうと不利。反撃するには…



タイミングよく弾きじゃい。一瞬でも甘いと滅殺されます

空中停滞時に攻撃を受けたあとの着地投げ

ジャンプ攻撃を迎撃されたあと、もしくは弾かれて攻撃を受けた場合、強制的に地上へと落下してしまうわけだが、そこにコマンド投げを重ねられると回避することが非常に難しいのだ。

対処法

ジャンプで回避しようとしたり攻撃を出してしまうと、相手がコマンド投げを重ねてきたタイミングがバッチリだった場合、確実に投げられてしまう。コレの対処法はズバリ、3月号の格ゲー館に載っていた「着地後、何もしなければ無敵法」である。

詳しくは文字通りで、空中で攻撃を受けたあとは着地時にレバーとボタンから手を離し、何も入力しないでいれば一定時間無敵ってコト。空中で攻撃を受けたあとはガードせず、ニュートラル状態にするだけで、投げはおろか、通常攻撃まで回避できるって寸法なのじゃ。こえっ。

ただし無敵時間はキャラごとに異なり、翁がズバ抜けて長く（激長！）、李と斬鉄がそこそこ、これ以外のキャラは一瞬だけなのでそれほど頼りになりません。翁を使う人はホントに使えるので試してちょ。ちなみに翁が対空弾きからジャンプ攻撃→釣果大良、とつなげてきた場合は、翁、李、斬鉄以外はこの方法で抜けることはできません。理由は、釣果大良の投げ判定が一定時間残るため。仕方ないので、翁が重ねるタイミングをミスすることを祈って、垂直ジャンプしておきましょう。





空中で攻撃を受けた場合はレバーから手を離すべし　さすれば一定時間無敵になれまする。テクニックですな

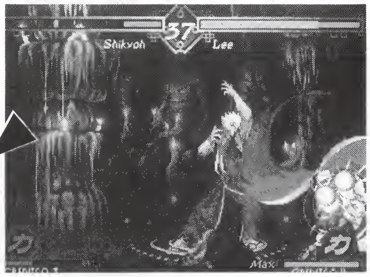
紫鏡の超奥義武器弾き

画面端に追いこまれた状態で迷兇死哀・狂喜→哄笑→迷兇死哀・叫鬼という一連の動作（カマでゴリゴリけずられて笑われつつ再度けずられる超奥義）を全段ガードしてしまうと、必ず武器を弾かれてしまう。

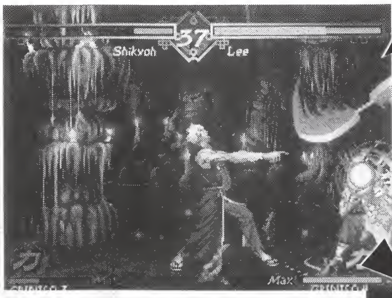
対処法

最初にけずられるのは仕方ないが、このあとに紫鏡が笑いはじめたらチャンス。素早くダッシュしてカマの下をくぐり抜け、笑っている紫鏡に天誅を食らわせよう。逆に紫鏡が笑わないようなら、ダッシュせずガードに徹すること。笑わないということは紫鏡が動けるということなので、ダッシュしたところに攻撃を受ける可能性が高いためだ。紫鏡の笑みがポイントですじゃ。

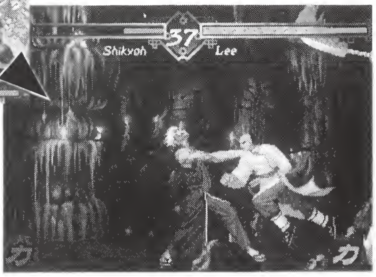
ただし、武蔵は体が大きいうえにダッシュが跳び上がるタイプなので、笑ったのを見てからダッシュしても必ずカマを食らってしまう。このような状況に追いこまれないようにするしかない。



ゴリゴリけずられるけど、ここまでは仕方ありません



ここで紫鏡が笑ったらすかさずダッシュ。見逃すなぁ



カマを回避できるうえ、紫鏡に反撃までできるのだ

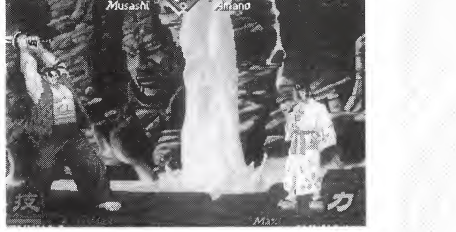
武蔵の十字構え待ち

十字構えでためながら待たれると、キャラによっては結構厄介なもの。

対処法

十字構えは飛び道具を跳ね返す効果があるので、ためているからといって迂闊に飛び道具を撃ってはいけないゾ（翁のチビ太のみ地上を走ってしまえば跳ね返されない）。

一応弾くことはできるが、タイミングを狂わされて十字構えを食らってしまうことがほとんど。これの対処法はズバリ、十字構えがギリギリ届かない間合いまで接近して待つ。コレでしょ。十字構えはキャンセルできないので、武蔵は必ず発射しなければならない。そのため、1度発射させれば接近するチャンスが生まれるのだ。無理やり攻めこまないように。



待ちには待ち。無理に攻めこむ必要はないって感じぃ

格ゲー目安箱

NF攻略陣が質問に答える！

Q.『KOF'97』で葵花→八稚女という連続技のやり方が分かりません。何か秘密でもあるんですか？　また、前作と同様に葵花×2→鬼焼きはできないのでしょうか。

●PN／超兄貴（栃木県）

A. ウイッ♡　特に秘密があるわけじゃないけど、条件がかなり限られているので本誌では紹介しませんでした。ごめんなさい。ちなみに暴走、ノーマルどちらの庵でもよく、条件は2点なので、そこに注意してくださいな。条件は、①相手が画面端。②葵花の2段目が先端で当たる間合いでなくてはならない。

●弱葵花（2段目のみ）→八稚女

●遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱葵花×2→八稚女

前者は葵花の1段目を空振りして2段目の先端（腕を振り切ったポーズ）を当てよう。庵が1P側で、相手が画面端にいるとして、タイム表示の下（10の位）あたりから弱葵花を出すといいぞ。後者は京を例に間合いの解説をしよう。京の前足（爪先）と庵の前足が重ならないように、気持ち間合いを開けて強パンチを出そう。パワーMAX時は、ちょっと間合いをつめて近距離立ち強パンチを出すように。

「葵花×2後に鬼焼きは決まりますか？」という質問ですが、地上の相手に葵花がヒットした時は八稚女以外の追い打ちを決めることはできません。でも、空中の相手に葵花がヒットした時は、その他の必殺技でも追い打ちが可能（画面端）になる。弱葵花×2（相手空中ヒット）→八稚女or鬼焼きor闇払い、といった連続技もできちゃうぞ。

（蒼炎闘士ゆーち）

修羅騎士　タカの本番勝負

新装開店9回目

お題：AOUショウ

文：修羅騎士　鷹 &愉快な仲間 &NF編集部

編：2月にAOUショウがあったよね。タカもいったと思うんだけどどうだった？　タカ注目のゲームとか出てた？

鷹：ありましたよ。つーか、あったからいったって感じっす。注目していたのは、『エアガイツ』と『RB餓狼2』の2タイトル。

編：うん。SNKだと、やっぱり『RB餓狼2』が目玉だと思うけど、プレイした？

鷹：やりましたよ！　でも、混雑していたから4回ほどしかできなかった（泣）。

編：そういえば、今回は久しぶりに新キャラが登場してるんだよね。リックとシャンフェイだっけ？　タカはどっちか使うの？

鷹：予約済み!?　の奴等に取られっちった。

（モリスケ&たろりん登場）

モリスケ：リックは俺のだぁ～。イキナリ35人抜き、いえる。無理だぁ～！

たろりん：何すかね～、シャンフェイもいい感じで強かったんすけどね～。

（ジェイケイ登場）

ジェイケイ：ねー、聞いてくれよぉ～。コンビネーションが全然わかんないだよ～。

鷹：俺も全然っていっていいほど、分かんなかったよ（ジェイケイは複雑な面をして去っていくのだった）。

編：システムも色々と変更点があったと思うけど、何か気になった点はあった？

鷹：今はまだよくは分からないけど、とりあえずA＋Bの避け攻撃が気になったかな。あれってキャラにもよるけど、適度に引きつけてから出すと対空に使えんじゃないかな？

編：じゃ、キャラの必殺技で新しいのとかあった？

鷹：あったよ。テリーは、ファイヤーキック。弱技からつながるうえ、相手を浮かすことができ、更には追い打ちができちゃうのだ。この技のおかげで、超連勝！　アンディは幻影　不知火。性能が悪くなってたけど、『RB』の時が強すぎたから丁度いいって感じなのかな。新キャラのシャンフェイの潜在が100ヒットっつーのもあったっす。あとは、ジェイケイがギースに下段当て身がついたとか、潜在が投げで名前が羅生門とか何とかっていってたな～。

編：最後にタカが思ったことを聞かせてよ。

鷹：俺好みの新キャラがいない（泣）。でも、もしかしているのかもしれないなぁ～。とりあえず、期待してよっと。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

『KOF'97』大変動! 新タイトルもアツイ!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今回は新タイトルが増えて、とってもいい感じでした。担当も浮かれてます♡

さて、その新タイトルですが、やっぱり『武士道烈伝』はアツイでしょう! このハウスコアのためだけに、再プレイしてくれたのでしょうか。いやー、ホントに嬉しいですね! しかも、ホントに低レベル…素晴らしいです! ちなみに担当は、クリアレベル60弱くらいでした…(滅)。

それに『マジドロIII』『ティンクルスタースプライツ』、なかなかアツイです! 特にマジドロはレベル99…なかなかやりますな。感心。

ネオジオの方も負けてません! 『KOF'97』が大幅にスコアアップしました! いっぱい送ってきてくれたんですが、トップは…スコア表を参照してください。

ご質問いただいたのですが、『自分のスコアの方が高いのに載ってない!』というのは、大体『ビデオが壊れていた』or『郵便事故』の可能性が高いです。また、オプション画面が入っていなかったり、申請書に不備があったりというものもあるので、送る際には気をつけてください。

特に、使用ハードが何かを書いていない人が多いです。要注意。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 (邪天降臨之章・ナコルル)

パーティーは覇王丸とシャルロット。攻撃力が高く、複数攻撃・単体攻撃の性能も一級品だ。さらにシャルロットは魔属性の防具が装備できるというメリットがある。

このパーティーで逆さ江戸城→カムイの修行場→枯華院→伊勢の順に進む。

伊勢の海底洞窟で、みずちを殺し続けて仙魂秘薬を20個ほど稼ぐ。この稼ぎでレベルが上がってしまうのだが、何にせよあとでレベルを上げないとクリアは不可能となってしまうので、ここで一気にレベルと金を稼いでしまう方が、低レベルクリアへの近道となる。

三剣を倒したら、あとはザコを無視して進む。京都で暗黒帷子を買い、剣を鍛え、精霊石と紋章を手に入れておく。

ボス戦は怒りMAXになるまで防御で耐え、怒りMAXになったら奥義を連発して一気に倒してしまおう。

●M,Y—剣魂・千葉県

ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)

パーフェクト連爆を取り続けてスコアを稼いでいく。後半ステージは粘ってから残機をつぶす。

メモリー女王までノーミスでいくよりも、ダークラン、メヴィウスで一機ずつつぶしていった方が点は高くなるようだ。

大連爆はグリフォン戦が狙いやすい。

●TM—出雲良子の許嫁・島根県

マジカルドロップIII(SS) (ひたすらモード・ジャスティス)

レベル10までに30連鎖以上の連鎖を数回決めておく。中盤からは15~20連鎖を狙う。泡玉は画面の一番上にあるもの以外はつぶさない方がいい。

●大日本リーゼン党・兵庫県

THE KING OF FIGHTERS'97 (龍虎の拳チーム)



飛燕疾風脚で相手を気絶させる。最後はもちろん龍虎乱舞

使用キャラはリョウ。

中ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳の連続技から大ジャンプ強キックで追い打ちする。そして、相手が着地する前にダッシュして密着し、相手の着地に近距離立ち強パンチ→キャンセル弱飛燕疾風脚を当てると気絶させることができる。

気絶している相手に近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳→ジャンプ弱キックの連続技を決め、相手の着地に重なるように龍虎乱舞を当ててKOする。

気絶させた時に相手の体力が少ない場合は、近距離立ち強パンチを省く。

●月を見るたび思い出せ・兵庫県

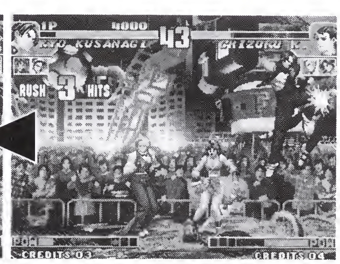
THE KING OF FIGHTERS'97 (エディットチーム)

使用キャラは京。

強七拾五式・改→ジャンプ弱キックで追い打ち→着地地点に強七拾五式・改を重ねる→…を繰り返す。そして、とどめは裏百八式・大蛇薙を決める。

しかし、各チームの一ラウンド目は相手をKOするまでにゲージがたまらないことが多い。その場合は、七拾五式・改のあと、落ちてくる相手を引きつけてから弱百式・鬼焼きを当てる。

●うしくん隊長・北海道



強七拾五式・改のあと、ジャンプ弱キックで追い打ちし…



着地地点に早めに強七拾五式・改を重ねる。あとは繰り返し

第5回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	人間の魂・岡山県	668Pts.
2位	花蝶風月・大分県	325Pts.
3位	10-KEY・東京都	252Pts.
4位	モズ太郎・神奈川県	246Pts.
5位	橘ウキョ〜・長野県	245Pts.
6位	G・T・H・北海道	241Pts.
7位	SAS・愛知県	117Pts.
8位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	109Pts.
9位	TOMOYA・神奈川県	97Pts.
10位	M,Y-剣魂・千葉県	95Pts.

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

THE KING OF FIGHTERS '96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(餓狼チーム)	SAS・愛知県	1,254,400	ALL
チームエディット(CD) ちづる、テリー、ロバート	SAS・愛知県	1,543,000	ALL
チームエディット(カセット) テリー、アテナ、Mr.BIG	モズ太郎・香川県	1,203,800	ALL
サバイバーモード(スコア) テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,024,500	29人目
サバイバーモード(タイム) レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	M,Y-剣魂・千葉県	37	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	M,Y-剣魂・千葉県	37	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	M,Y-剣魂・千葉県	39	ALL

マジカルドロップIII(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード ジャスティス	大日本リーゼン党・兵庫県	15,786,714	LV.99
ストーリーモード(いきのこり) ハングドマン	大日本リーゼン党・兵庫県	324,406	36人目

ティンクルスタースプライツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キャラクターモード メヴィウス	TM-出雲良子の許嫁・島根県	2,478,380	7面

THE KING OF FIGHTERS '97

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	822,700	ALL
エディットチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	808,300	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	802,000	ALL
火気元気チーム	うしくん隊長・北海道	773,300	ALL
三種の神器チーム	うしくん隊長・北海道	771,100	ALL
餓狼伝説チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	762,000	ALL
オロチチーム	花蝶風月・大分県	750,600	ALL
龍虎の拳チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	714,600	ALL
'97スペシャルチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	691,100	ALL
新女性格闘家チーム	人間の魂・岡山県	685,200	ALL
キムチーム	人間の魂・岡山県	640,700	ALL
ニューフェイスチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	639,000	ALL
怒チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	632,400	ALL
サバイバーモード(スコア) テリー・ボガード	Y・K・千葉県	1,162,600	ALL
サバイバーモード(タイム) 暴走レオナ	人間の魂・岡山県	4'18'88	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	花蝶風月・大分県	1,957,500	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
不知火 舞	花蝶風月・大分県	1,907,300	ALL
テリー・ボガード	花蝶風月・大分県	1,905,900	ALL
裏ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,904,900	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリー	花蝶風月・大分県	1,897,100	ALL
山崎竜二	花蝶風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー・ルー	花蝶風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,844,800	ALL
フランコ・バッシュ	花蝶風月・大分県	1,841,800	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	花蝶風月・大分県	1,840,900	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	モズ太郎・香川県	2'07'45	ALL
橘 右京	モズ太郎・香川県	2'33'18	ALL
ガルフォード	モズ太郎・香川県	2'45'06	ALL
ナコルル	モズ太郎・神奈川県	2'46'97	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	2'57'10	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
風間蒼月	G・T・H・北海道	3'10'62	ALL
リムルル	モズ太郎・香川県	3'14'51	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	モズ太郎・香川県	3'18'68	ALL
千両狂死郎	モズ太郎・香川県	3'19'51	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
牙神幻十郎	モズ太郎・香川県	3'35'01	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数(クリアしなくても可)、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD(CDZ)、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム(PN)を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数(何人目までいったか)
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません(乱入やコンティニューしていないかの確認ができないため)。

●ゲームランク(レベル)は不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合がありますので、ご了承ください。

①月華の剣士
②ブレイジングスター
③K・O・F'97
④RB餓狼伝説スペシャル
⑤サムライスピリッツ天草降臨
⑥K・O・F'96
⑦BREAKERS
⑧わくわく7
⑨ティンクルスタースプライツ
⑩マジカルドロップIII
⑪真説サムライスピリッツ武士道烈伝

このうち、③、④、⑤、⑥、⑧、⑨、⑩、⑪は、PS、SSの移植版でも受けつけます。

また、この他のゲームでも、高スコアのものは対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは3月末日、発表は6月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブ・ハウスコア」係


ねぇ京
今年こそ卒業できそう?
フッもちろんだぜユキ!
心配すんな!
草薙さーん
ヤクザが待ってます
ひー
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな



ニヤニヤ
山崎っスよ！
はわわ
何でここにっ!?
…奴とは戦ったことがある…
ザッ
何の用だ
ヒュウウウ…
貴様…


卒業したら
ヤクザになれいっ
ス…スカウトっスか…!?
ズゴーン…
ヘッ!!
キラキラッ
草薙さんがヤクザになるかよっ
うるしぇいっ
しえいっ
山崎さんごめんなさーいっ



待てーいっ
学校を卒業したら即極限流入門！
そして!!
かっ
どーん
草薙君の将来は決まっている!!
極限流の発展の為に一生頑張ってもらうんだ♡
グッ
うむ。



しくじったーー
うおああ
100年早(はえ)えんだよっ
くそったれーー
キョエー
オ…オイオイ
俺の意見は…
待ちなよオッサン
また
草薙は卒業後俺達のバンドに入るんじゃーー!!
そんで詞(ポエム)を書いてもらうんじゃーーっ!!!
社ってケンカが強いうえに図々しい♡
うん


わかったら消えろ このチンピラ!!
社ってケンカが強いうえにハートのチョーカー変♡
うん
キラ
ギュルオオ
しゃらくせえっ
このアマチュアがあ!!
ドガッ
ズドーン
けひゃひゃ
ぬんっ
へやっ
えいっ
俺の進路だぞ…
みんな勝手に…
全く…



…みんな
バカね
京が卒業
できるわけ
ないのに…
ユキー!?
ふう…
そ…そりゃ
ないんじゃ!!?
だってもう何年
ダブってるのよ…
ハン
…フッ
シャー
ふとん
クリーニング


京め…
今すぐにでも殺してやりたい所だが…
今日はおかんが来て全部洗濯してしまったのだ…
このカッコじゃ出られん…
クリーニング
命びろいしたな……京……
つづく

読者投稿による創作ストーリー

〝忠義〟を信念とする鷲塚と、〝殺人欲〟のみで行動する紫鏡。正反対の性質を持ち合わせる2人は、同じ新撰組隊士でありながら、青白い月の浮かぶある夜、刀を交えることとなる。『地獄門』の影響が及ぶ前の2人の因縁を描いた話だ。

月華

★PN／紫憂潤巳（京都府）

新撰組の結成当時に〝奴〟はいた。

〝伝説の人斬り——紫鏡〟

最も忠義を重んじる自分にとって、〝奴〟は気に食わない存在だった。残酷な眼で、常に斬る機会を伺うような態度。人間らしくない銀髪を逆立て、だらしない着方の羽織。

鞘さえない彼の愛刀・禿鷲が常に次の獲物を探していた。

そんな〝奴〟が自分に関わってくるなど、考えたこともなかった。あの夜までは…。

数十名の部隊で、反幕府勢力を落としにいった後、密令の完了を確認し、部隊を二手に分けて退散した。ここで合流する予定なのだが、もう一組が帰ってこない。

「何かあったのでしょうか？」

組の者が声をかける。確かに、普通に此処へ向かったなら、既に着いている筈なのだ。

「…此処で待っていても仕方がない。お前たちは先、壬生へ帰って報告せよ」

「わかりました。どうぞお気をつけて」

彼らが壬生へ向かったのを見届けると、鷲塚はもう一組がくる筈の道を歩き出した。

街から少しばかり離れた田舎道。辺りには何もなく不気味な程青白い月が見えるばかりだった。

「気味の悪い月だ……」

まるで、自分の悪い予感を反映しているかのような。

途端——。

茂みの中から同じ羽織の者が這い出してきた。

「ぁ…鷲塚さん……」

「何事だ？ 誰にやられた？ この怪我は？」

彼の怪我はかなり酷いものだった。此処までこられたのが奇跡のようだ。

「〝奴〟が……」

「〝奴〟？ 紫鏡か？」

彼は頷くと、力尽き、地面に倒れ込んだ。

鷲塚の脳裏に不安がよぎる。

（何故、此処に紫鏡が現れる？ 今回の辞令は〝奴〟には知らされてはいない筈……）

考えつつ、彼の血跡を辿る。

（何故こんな事になった？）

（誰かが〝奴〟に情報を漏らしたというのか？）

（今、〝奴〟に会ってどうするというのだ？）

段々と血の臭いが強くなるのがわかる。目の前に見えるのは、今は廃墟と化した寺院。

（此処を曲がった辺りか…）

一段と強くなった血の臭いの中で、鷲塚が見た物——。

原形を留めていないが、人間であっただろう肉。恐らく生きている者はいないだろう。

色々な惨事を見てきたが、ここまで惨い物はいまだかつて見た事がなかった。

その血の海に、青い羽織を返り血で赤く染めた〝奴〟が立っている。

「…紫鏡……貴様っ！」

刀を構える鷲塚に、今気がついたとばかりにゆっくりと振り返る紫鏡。

「何だぁ？ 鷲塚か。丁度いいか。少し斬りがいがありそうだ」

禿鷲についた血を嬉しそうに舐めながら向き直る。

「くっ…貴様っ！ 何故、此処に？」

「イッヒッヒッ……何処にだって現れるさッ。人を斬る為ならなァ」

背筋を冷や汗が伝う。

残酷さを含んだ紫鏡の眼は、今までとは比べ物にならない程の殺気を映している。

「入れられるがままに入って、おとなしくしてりゃ、すぐ調子に乗りやがる。ヒャッヒャッ！ 人を嘗めるのもいィ加減にしやがれッてなァ」

（…………………………）

「維新志士相手の強敵として配置しておけば、自分達は安泰だとでも思ったのかァ」

（…………………………）

「良ィ御身分だなァ。そのうち貴様らも禿鷲の獲物になるってのに。ヒャヒャヒャヒャヒャ」

（………………気に食わない）

「口が過ぎるぞ……貴様」

「良ィツラだァ…死ねやァ」

フンッと鼻で嘲笑し、〝奴〟も剣を構える。間合いを詰めるか離すか……お互い距離を伺う。

と、ふわりと紫鏡の異常なまでに細い体が宙に舞う。空中で掲げられた禿鷲が、不気味な月の青白い光に染まる。

「くっ……」

とっさに虎空殺を放つ。

一瞬——。

紫鏡の右肩に刀の先端が当たり、血筋が走る。急降下してくる紫鏡の軌道を多少変えることに成功したのも束の間。思ったよりも速かった紫鏡の落下速度。



「しまった！」

完全に無防備となった、と思うが先か、向こうが先か……同時に自分の左頬が痛みと共に生温かくなる。

頬に鼓動を感じる。流れ出した血は雫となって腕を伝い、地面に落ち、足元に広がった。

（かなりの深手か……）

一方、紫鏡も左手で右肩を押さえて、よろめきながら立ち上がった。禿鷲を拾うため右手に力を入れようとするが、刀を上げる事すら出来ない程、痺れていた。

「ヒャハッ。ざまァねェー」

自分にいったのか、それとも鷲塚にいったのかわからなかったが、紫鏡の笑い声が廃墟に響き渡る。

「どォしたァ？ 斬らねェか？」

こんな時も〝奴〟の眼には殺気が漂っている。

（…………………………）

「…ここで退かせてもらおう」

鷲塚は刀を鞘に収めた。こちらとて、無傷だった訳ではない。その証拠に、大分とましにはなったものの、まだ傷からは血が流れ続けていた。

「甘ェなァ……鷲塚」

こちらに闘気がなくなったのを感じた紫鏡が背を向ける。

「お前は永久に〝伝説〟にゃァなれねェ。新撰組と共に消えちまって、名も残らねェ」

「…後世まで名を残す気は毛頭ない」

「ヒャヒャッ。それもお前らしいがなァ」

そういい残し、朝日と入れ替わるように〝奴〟は何処かへ消えていった。

あれからどのくらい経ったのだろうか？

あの夜の事件の直後、〝奴〟が自主的に新撰組を脱退した事は、何とはなしに伝わってきた。それと同時に新撰組を狙い出したという噂と共に。

そして今——。

「まだ、傷治らないですね」

鏡に映された左頬。あの夜から消えることはないだろう傷跡。

「仕方がない。まぁ消す気もないといえばないからな」

「そうですか。あっ！ 次の密令です。えっと…『地獄門』についての調査ですね。幕府混乱の原因に関わっているらしいです」

「わかった。すぐに準備を」

準備をしつつも、『地獄門』という言葉が頭から離れない。

（『地獄門』…妙な響きだ。嫌な予感がする。不気味な程青白い月を見たあの夜に感じたのと、全く同じ予感が……）

募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の商品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

登場キャラ



鷲塚慶一郎：新撰組隊士。副長付隠密行動専属の隊士として、『地獄門』を捜索する。

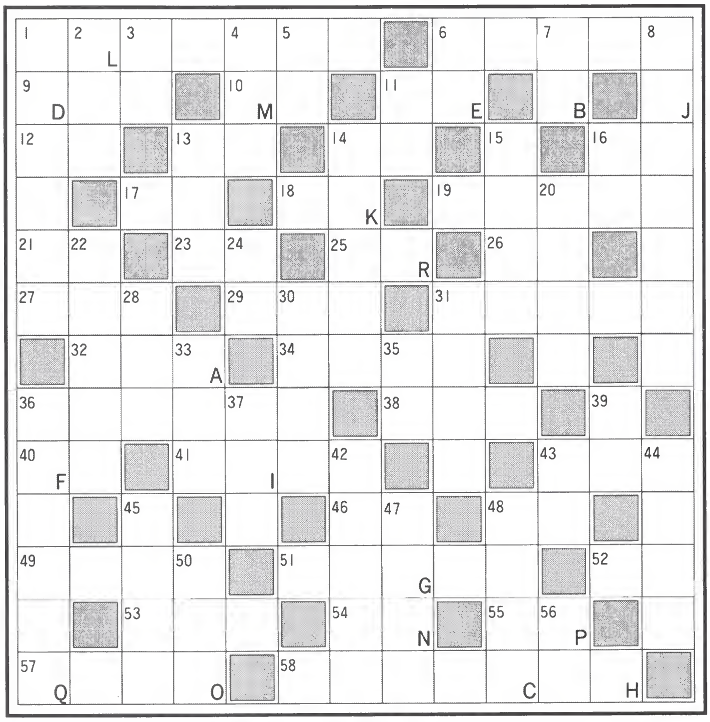


紫鏡：元新撰組隊士。脱退後は〝浮浪人斬り〟となり、新撰組にもその矛先を向ける。

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。

そしてA~Rの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。

応募待ってまーす!!

今月のヒント

新人さんいらっしゃ~い

タテのカギ

1 チチウシの日本刀分類名
2 メタスラの2Pの愛称
3 出かけていないこと
4 『右』を英語でいうと
5 刀剣の手で握る部分
6 雨などを防ぐために柄を手で持ち頭の上にさすもの
7 ビーナスで有名なギリシャの島名
8 羅刹火月の3段技。覚醒時には6段になる
11 心が晴れ晴れしない状態。←→躁
13 ←→北
14 結婚式の時に和装の花嫁がかぶる飾りの白い布
15 使うために水をためておくこと。○○○池
16 物の隔て、飾りなどにする広く長い布
20 渦を巻いて流れる海水
22 回転させて止まった所の数字で勝負を争う道具
24 先端部分
28 墓。はかじるし
30 細かい事に拘らない様子
31 2枚以上の書類に両者にまたがらせて印を押すこと
33 全体がめちゃめちゃに壊れること
35 アメリカの通貨の単位
36 『ブレイジングスター』の初心者用機体の名称
37 大事な点に手抜かりが多く、ぞんざいなこと
39 日本の通貨の単位
42 医療関係の学術書
43 洋服のサイズで、『ラージ』を表す
44 四聖の一つで、西方を守護するもの
45 オフィスレディの略
47 赤いトウガラシより短くて太い、緑色のトウガラシ
48 何ともいい表せないほど細かく複雑な意味や味わいがあること。○○○○なニュアンスの違い
50 音楽で、ある音とそれより2度高い音とを交互に休息して反復させる音
56 ←→ロー

ヨコのカギ

1 マルコとターマが大活躍。最近新作が出た
6 斬鉄の特殊技
9 北を英語でいうと?
10 軟体動物。足は10本
11 思い通りにならず、気がめいること。○○を晴らす
12 軸を中心に回転する、逆円錐形のおもちゃ
13 納豆や黄門様で有名な茨城県の県庁所在地
14 丸くて長い、中が空の物。ポスターなども入れる
16 部屋の壁などの一部にある光や空気の出入口
17 海岸や川の岸にある、鉱物質の粉
18 木を割る道具。丈夫な刃のある鉄に柄をつけた物
19 領土、領海の上空
21 レオナがムーンスラッシャーを出す時のボイス
23 カトリックの儀式の一つ
25 横歩きをする甲殻類
26 中が空になっている球に小さな玉などを入れ、振って鳴らす物
27 『葉』を英語でいうと?
29 過去に経験したことや一度覚えたことなど
31 スーツのすぐ下に着る、襟つきのシャツ
32 壁や舗装に用いる、赤褐色で直方体の焼き物
34 仲がよく、いつも一緒にいる鳥。○○○○夫婦
36 熱帯産の食虫植物
38 2つ以上の物の間に共通点が多く見られること
40 織物等の材料で、衣服を縫うのに用いられる細い物
41 『ケンカ』の老人語
43 塩化ビニールの略
46 飢えて死ぬこと
48 洋風の高層建築物
49 百貨店
51 趣味が悪いこと
52 紙幣。ふだ
53 地帯。地域。区域
54 キリストが福音を伝えるために選んだ12人の弟子
55 風がやんでもなお立っている波
57 サムライシリーズのヒロイン。「大自然のおしおきです」
58 10円玉でおなじみ。○○○○○鳳凰堂

2月号の答え

ウ	チ	オ	ト	シ		コ	ク	ウ	サ	ツK		コ
ツB	イ	カ		キ	ヨ	ゲJ	ン		ト	ウ	ロ	ウ
セH	キ	モ	リ		セ	ツ	リ	ツ		フ	ー	ガ
ミ		チ	ー	ム		ザR	ン	リ	ヨ	ウ		ン
	ア		ダN	イ	モ	ン		グ	ミE		ヒO	
サC	ン	デ	ー		ン		サ		キ	サ	ラ	ギ
ム	テ	キ		ミ	ナ	カA	タ	モ	リ	ヤ		リ
ラ	イ		キ	ン	イ	ツI		ン		エ	キ	
イ		ウ	ツ	ワQ		シ	ヨ	ク	イ	ン	シ	ツD
	ア		テ		エ	ン	ロ		ト	ド		ノP
ラ	カL	ン		ハM	ダF		イ	エ		ウ	リ	
イ	ギ		ヤ	オ		オ	イ	ラ	ン		ユ	キ
ブ	レG	イ	ジ	ン	グ	ス	タ	ー		オ	ウ	ボ

御名方守矢

2月号のクロスワードパズルのA~Rを順に並べると、**カツサツミダレセツゲツカハダレノワザ**と、なります。

いつもカッコよくキメてる守矢くん。潜在奥義『乱れ雪月花』も強くてカッコよいのだ。『力』派は使ってみれ!

2月号 クロスワードパズル 当選者

(敬称略)

中村将二・山口県/金田奈々子・静岡県/渡辺是宜・大分県/世田茂・静岡県/三谷耕介・香川県/武井奈都子・群馬県/高芝裕子・大阪府/羽生奈央・茨城県/堅田剛・高知県/小黒美和・千葉県

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「4月号クロスワード」係

締切りは4月9日(必着)。発表は6月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe! 読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集! 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

マイナーキャラの正体を暴け!!

人気投票の結果が載ってから2ヵ月後。「この人誰?」といわれそうな奴をピックアップ! 質問コーナーに何度も同じキャラが出てちゃダメだぜ!

・風間葉月：風間兄弟の妹。天サムの火月のEDに登場。
・キム・ミョンサク&ドンファン&ジェイフン：キムの家族。息子の方は、何かと結構出てくる。
・篝火…首斬り破沙羅の恋人。
・ブレンダ：ホンフゥの恋人。
・アリス・クライスラー：キム道場の門下生で、テリーのファンという、なんだかスゴイ娘。餓狼3のボツキャラ。
・アントン：マリーの飼い犬。正しくは〝アントニオ〟。
・モナシリ：ナコ&リムの祖母。
・服部楓&真蔵&勘蔵：服部半蔵の家族。
・タツウル：社の飼い鷲。
・パパー&ピパー：パピィの子供。
・反町：山崎の兄貴分。物故。
・藤堂志津子：竜白の妻。
・秦空龍：秦兄弟の先祖。崇雷を乗っ取った。

以上。何か疲れた…。
★PN／桐生悠樹（京都府）

編：お疲れさまっ！ いやぁ、お察しの通り、今月の『よろず質問&要望コーナー』にこの手の質問&要望がバッチリきてましてね、実はすでにアリス・クライスラーとブレンダと反町の3人の正体についての質問を採用して、答えを打ちこんだデータがフロッピーにあったんだが…悠樹さんからのこのハガキを見て、そっちのデータを消去してしまっただス。

しかも全部正解！ よ～く学んでますなぁ。なかなかマニアックですじゃ。

いってきました!! DJステーション'98!

いってきました！ 1月17日に上演された『NEO・GEO DJ Station Live'98』!! いや～、最高でした！ 特におもしろかったのは、やっぱり「草薙家の一族」でした！ 庵子さん最高でした。

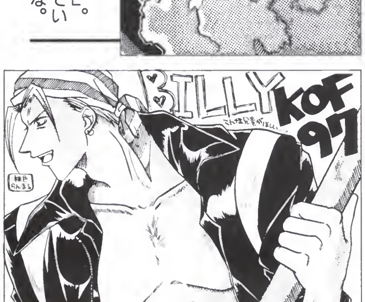
声優のみなさんの新曲のうち、すっごくよかったのは野中さんと安井さんの別々の新曲!! も～すっごく感動しま



●PN／68級（岐阜県）
「り～くどう～れっかぁ～!!」。前作の「なんだオラァ!」っていうボイスもよかったんだけどな。



●PN／まおさん太郎（山梨県）
金髪楓は絶対イヤ！ という人がたまにいるんだよね。強いのに、なんでかな？



●PN／桃色らんまる（愛媛県）
こんな兄貴が欲しい…とはまさに。でも、こんな僕がいたらもっといいよね。ねぇ、ギースさま？



●PN／りえぽん（茨城県）
鞭払いってなんじゃい！ なかなかお見事な極悪非道ぶり。その筋の達人のお2人でもかないません！

PaoPao賞



★PN／片桐はるか（秋田県）
なかなかレアものの静さん。温か～い笑顔と豊満な胸が〝母〟の雰囲気を醸し出してますっ！

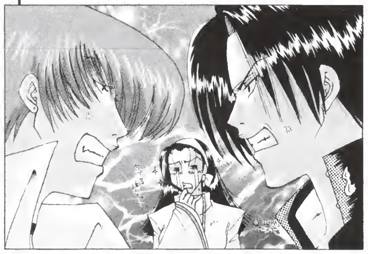
した。
なんだかんだで2時間半のライブは最高でした！　SNKさん、こんな素晴らしい企画をやってくださって、ありがとうございます!!
●PN／ナマちゃん(東京都)

編：別々の新曲って、野中さんの「PIECES」と安井さんの「NEVER LOSE MY WAY」のコトだね？　ファンにはたまらんよ。
しかし、開催地が東京オンリーだったってこともあって、いきたくてもいけなかった人が結構いたみたいね。そんな人は、せめて3月18日発売のライブCDを買って雰囲気を味わうのだぁ！

なりきり真吾でセンター試験をクリア！

1月17日、受験生にとって最初の関門であるセンター試験がはじまった。この日、自分の気持ちは、あまりの緊張のためうわの空……。しかも体調もすぐれず、試験1時間前に保健室に連れていかれる始末。
あー、これはマジでヤバイッ！　と思っていた時、ふと頭の中に浮かんだこの言葉、「クールにいこうぜ…真吾」。
その時頼るもののなかった自分は「もうこれしかない、俺は真吾だっ、今日だけ矢吹真吾でいこうッッ！」と思いこみ、試験を受けた。
それから徐々に体調も戻り、2日目のセンターも終わった。そして自己採点をすると、平均点を100点以上も上まわるという、自分にとっては好成績（思いこみって恐ろしい）。
それからというもの、感謝の意をこめて真吾を使っている今日この頃。2月25日の入試の際にも「この手でいこうっ」と思ったりするのでした。とにかく真吾に感謝！
●PN／天城小次郎(宮崎県)

編：2月25日の試験はどうだった？　結果はもう出てるのかな？　押せ押せの真吾パワーで、無事合格していることを祈ってるぜ！



●PN／藤真天（兵庫県）
ケンカっぱやそうな2人のお守りに追われるちづる先生、ってトコか？　あ〜あ、青筋立てちゃって。



●PN／KAMLO（大阪府）
メジャージャンルのマイナーカップリングの代表が、これってワケね。今後もがんばれ！



●PN／館川まこ（愛媛県）
初のアサユキちゃん♡　デザイナーさん温存のオリジナルキャラだけに、リキ入ってますっ！



●PN／ねたぎれとんぼ(愛知県)
紫鏡のコスプレもやってるんだって？　どーりでかなりのリアル画なわけだ。今度写真も送ってちょ。



●PN／白雪月花（滋賀県）
斬鉄は忍んでるのに、影二は忍んでない…。この一族の衣装の移り変わりを見てみたいっ！

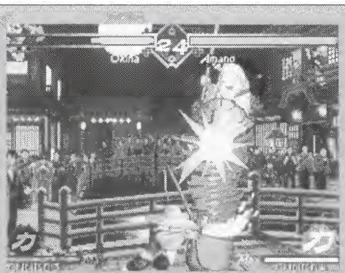


●PN／砂河せん（東京都）
ギースは見事というかやっぱりというか…復活しましたな。ま、ギースファンは何もいわずに喜べ！

ストーリーアルバム

新説！ 浦島太郎 翁の玄武(かめ)で漂がいく！

2月号36ページ左上の写真。漂が亀（玄武）に乗って竜宮城にいく、浦島太郎に見える。
漂「それじゃ、ちょっくらいってくるか…」
翁「コレ、そいつはワシの玄武じゃ!!」
●PN／無常のトッキー（京都府）



編：釣竿に見える木刀がポイント。漂さんがひょうひょうとしていて（シャレだ！　ワハハッ）グッドですな。
それにしても月華って亀ネタ多いな。…もしかして、私が気に入ってるのか!?

ギックリ腰は愛の証し？ 魅惑のラブチュー写真

12月号20ページ右下から2番目の写真。
蒼月「うおー火月ッ、んー」
火月「兄貴ィー、んぅー」
接吻するかと思われた次の瞬間、
火月「（バキッ）ぐぉお…コシがっ」
★PN／タツウル（広島県）



編：なんか異常に多かったネタ。採用するかしないか悩んだが、なんだかドラマティックだったのでよしとした。
しかーし、子供は見ちゃいかんッ!!　…ってタツウルさん（ワシ？）はまだ子供じゃないかーッ！

オープンテラス

DJステーションライブ'98にいった友達の話によると、どうも安井さんは巨乳好きらしい。あのクールでシュールでストイックな安井さんの姿（笑）からは想像もつきませんっ！　誰でもいい、真実を教えてくれ！
●PN＝マン（長野県）／う〜ん、どうかな？　でも「男ならみんな好きだろう！」と叫んでたぞ。ちなみに、3月号の〃遊びは終わりだ！〃は、ライブ後の打ち上げの時に書いてたらしい。お疲れ様でした。（編）

オープンテラス

月華関係のグッズがどこにいってもナイ！　ゲーセンにもアニメショップにもナイ！　おまけにポリゴン侍関係のグッズも全然見ナイ。こうなったらNF通販だけが頼りだ！●PN＝レッド13（奈良県）／しばらくSNKから月華と侍魂の関連商品が出る予定はないんだよね。その代わり、侍魂のキーホルダーを近々、NFで通販する予定。月華は…続編が出れば商品も出るんかなぁ？（編）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

友よ、ともにがんばろう！ ゲーセンでの奇妙な友情

私は最近『ＫＯＦ'97』に続き『月華の剣士』にハマり、よくゲーセンへ通ってます。

この間もゲーセンにいきました。すると、ＩＰ側でプレイしている人がいました。しかもかなり上手だったので、相手が強ければ強いほど燃える自分は、当然乱入しました（使用キャラは紫鏡）。

しかし、負けてしまったので、後ろに並んでいた人と交替しました。その人と私以外に乱入する人はなく、私とその人と交互に何回も乱入したんですが、ＩＰ側の人は強く、全然勝てませんでした。

そうこうしているうちに、私は共通の敵（ＩＰ側の人）を倒すという利害の一致から、その人との奇妙な友情を感じてきました（使用キャラも同じ紫鏡だったので）。

けど、勝てないものは勝てないので、諦めて帰ろうとした時、その人と目が合いました。その目はとても悲しげで、〝もうちょっとがんばろうよ〟と私の心に訴えかけているようでした。私は帰るのをやめて、もうしばらくがんばることにしました。

それでも結局はＩＰ側の人に勝つことはできませんでしたが、心はなぜか清々しさで満ちていました。

●ＰＮ／ＪＡＧＡ（山形県）

編：ＪＡＧＡさんとその人との間には、言葉に表せない奇妙な友情が発生してしまったのね♡　結局勝てなかったのは残念だったけど、得たものは勝利より清々しいものだったか。いい話じゃのぅ。

ゲーセンノートに見た非常識な人間の愚行

私がよく利用するゲーセンには、コミュニケーションノートがあります。このノートはゲーセンを訪れた人がイラストや、メッセージを書いたりして楽しむためにあります。

しかし、最近許せない出来事がありました。みんなが一生懸命描いたイラストにイタズラがきをしたり、破いたり、ノート利用者の悪口を書いたりした奴がいたんです（犯人不明）。店員さんも「ノートを楽しんで利用してくださるお客さんに申し訳ない」と頭を抱えていました。

犯人がどういうつもりでやったのか分かりませんが、非常に不愉快です。仲よくなった常連のみんなも怒りまくりです。このような人にはゲーセンにきて欲しくないです。本当、マジでムカついてます。本当、嫌な人間っているんですね。

●ＰＮ／部長アキヤマ（東京都）

編：いるいる、そういうヤツ。イタズラがきや悪口はもちろん、ありもしないデタラメを書くのも許せないよなぁ。〝オロチを使ってるの見た〟だの〝使い方知ってる〟だの。ウソいうなって！　知らない人は探しちゃうでしょ！　というわけで、悪しきおこないは慎みましょう。人間ならね！

コンパネの上は土足厳禁!?

あるゲーセンで、私は11年間生きていてこれほど驚いたことはないと思うくらいのものを見てしまいました。

高校生たちが『ＫＯＦ'97』をしていて、小学生の男の子たちがそこへ乱入したんです。

問題はこのあとなんです！　両者が対戦している間。その高校生たちのうちの１人が、ボタンなどのあるところに乗って、小学生の男の子たちを見下ろして笑っていたのです。

もしその人がこれを読んでいたら一言いいたい!!　ゲーム台が汚れるだろ!!　くつをぬいで上がれ！　くつをぬいで!!

●ＰＮ／オロコ（徳島県）

編：だぁ～！　くつを脱いでも上がっちゃダメなんだー、本当は!!　コントロールパネルを叩いたりしたら壊れちゃうでしょ、その上に乗っかる



●ＰＮ／高石りく（千葉県）
よく見ると、ぐい呑みととっくりを持って酒盛りの最中らしい。龍と虎の酔っぱらいなんてヤだなぁ。



●ＰＮ／飛天魔天（栃木県）
♪いん巖陀～羅ぁ、巖陀羅ぁ～♬　なんて、全国15万人くらいが1度は頭の中で歌ったことだろうよ。



●ＰＮ／利光メグミ（長崎県）
♪かえでっ！　セプテンバーラ～アヴ♡♬　楓は9月に楽しめますが、月華の楓は年中無休よ～ん♡



●ＰＮ／松本翻車魚（北海道）
ちなみに、シェルミーは胸の丸で、クリスは両肩の三角だそうだ。社は腹にも縞模様ができてそうだ。



●ＰＮ／Ｇｏｒｉｌｌａ（山形県）
スタート時に皿いっぱいの饅頭を一気に食べる姿が、なかなかかわいいんだよなぁ。



●ＰＮ／龍舞（佐賀県）
マイエディットのイラストを描いてくれる人は結構多いが、このメンツはわりと珍品じゃ。

なんて言語道断！　今度その高校生を見かけたら、店員さんにチクってやんなさい！

ゲーセンで宗教活動⁉ その名も"オロチ教"

それはある日のことです。中古ゲームショップで『KOF'97』をやっていて暴走庵を倒したら、後ろで小学3年生くらいの子供達が、「くそっ、こんなザコじゃだめだ。早くやつらをやっつけてください」とかいっていた。

そしてオロチ社を倒した時、今度は「ああっ社様が…いや、しかしまだオロチ様が残っておられる。がんばれーオロチ様」とかいい出した。

結局見事に負けてしまったが、あのガキ達は何者だ？

★村上優さん（大阪府）

編：それ、やばくね？　オロチ様～ともに人間どもを滅ぼしましょう、とかいいはじめたら終わりやのぅ。末恐ろしいガ…いや、お子様たちだ。

キャラ♥レター

はじめて好きになった主人公 あなたに聞きたいことがあるの！

私は主人公級のキャラなんか好きになったことないのに、君だけは特別みたいだね…楓。

KOFでいえば、大佐あたりを熱愛する私は、例によって神崎さんにハマるとばかり思っていたの…いや、十三さんも好きなんだけど。でも、君の顔を見ているだけでついついニヤケちまうくらいにもうキテるのよ（壊れているともいふ）。

ああ…もうこの際思いきって聞いちゃうけど、あなた下着は…な、何をはいているの？　キャッ、はずかスィ…。だって、何から何まで西洋風なあなたのことだもの…ま、まさか天野さんがよくチラつかせてるアレ…ぢゃねぇわよね？

…ああっ、覚醒しちゃイヤン♡　私は素のままのあなたが好きなんだから…ねっ？

それじゃ、がんばって守矢でも捜してね。私は李烈火に勝てないけども…でもガンバって♡

★西川　彩さん（神奈川県）

編：TO楓！番乗りっス。おめでと～！　ところで15歳の若さで楓のおパンツを気にするとは…あっぱれな煩悩パワー！　これからも色々想像して楽しんでくれい。

君のためなら命は惜しくないが 67万円はちょっと無理だぁ!!

正直にいおう。色、俺は君にホレた。

数ヵ月前に君の姿を初めて見たその瞬間から、俺のすべては君のものになった。もし君が俺を斬るというのなら、俺は喜んでこの身をささげるだろう。

ゲーセンで動く君の姿を見てから、俺は毎日君に会いにいった。いつでも君に会えるようにと、無謀にもハイパーネオジオ64を購入…しようと思ったが、ゴメン…67万円はちと無理だ。

君が覇王丸の子を産むというのなら、俺はそれでも構わない。でも、そのあとで俺の子も産んでくれ（笑）。

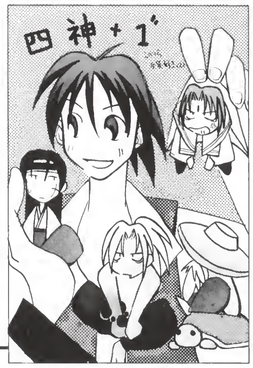
君が宿命から解放されたいのなら、俺は命をかけて君を手伝おう。俺は本気だ。愛してるぜ、色…。

●PN／ヒサヨシ（大分県）

編：ハイパーネオジオ64の家庭用は、どうやら発売の予定はないらしい。色と寝起きをともにするためには、がんばって67万円貯めるしかないのかっ⁉　キビシイっス！



●PN／針田待子（大阪府）
最近、キャラ♡レターの宛名にケンスウの名前が目立つのだが…。今回は採用されてないみたいだね。



●PN／香木伽羅（福島県）
仲間外れは誰でしょ～？　ポイントは大悟朗の瞳と、示源の左腕の色が違うトコ！　プリチィ～♡



●PN／木村衣里（北海道）
おっ、京のイトコの葵ちゃんだ。みんなイラストにすんの早いねぇ。コメントネタが追いつかないよ。



●PN／伊藤晴樹（東京都）
"ゴウバイデパンヲモトメハシルシンゴ"？　開発当初は、真吾がオロチだって設定もあったらしい。



●PN／黒沢さとる（北海道）
ニューフェイスカムバ～ック！の雄叫びはよく耳にする。今年はキング・オブ・オロチーズかな⁉



●PN／如月海（兵庫県）
楓の昇華でタイムアタックのハイスコアを目指してくれ！　覚醒後の点滅時は殺人鬼に変身だぜぃ！

月華の剣士のネームエントリーで、ちょっぴりエッチなぼくちゃんは、ちょっぴり顔を赤らめながら"SEX"と入力したんです♡　そしたら、ランキング画面で"S♥X"になっちゃった！　どーゆうこっちゃ⁉　勇気を振り絞ってやったのにぃ～。●PN＝ひろし君（大阪府）／編集部で試してみたところ、ホントに"E"が変なマークに変換されてしまった。う～む、SNKの教育方針なのか⁉（編）

2月号のゲーム用語辞典で、波動コマンドの説明を楽しみにしていたのは、私1人でしょうか?●PN=コクッパ（埼玉県）／11月号では昇龍コマンドの説明をやったが、そこで"語源はもちろん昇龍弾から"といいつつ、昇龍弾は昔は↓↘→コマンドだったことが発覚！ というわけ（かどうかは知らないケド）で、波動は自粛。（編）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ〜イ、レッツシング！

月華の剣士 替え歌初登場！

御名方守矢の替え歌で、元歌は『エキセントリック少年ボウイ』です。月華ネタ一番乗りを目指すぞ！

ロンリーウルフ
ロンリーウルフ
ロンリーウルフ剣士　守矢

今日も風が吹いてるのは
ロンリーウルフ「剣士！」
守矢がいるからさ
速いぜ　速すぎるぜ
帯刀・歩月

装飾品（そうび）も充実
うれしいな
精算手段さ（過去の）
逸刀・月影!!

用もないのに喧嘩売る
イカれた奴らだ
人畜無害（?）の人材

天野漂!!
「暗いねえ…、イロ男が台無しだぜ」
一条あかり!!

「何があったんか知らんけど、元気だしてな！」
神崎十三!!
「シンキくさい奴っちゃ!! もっと胸はって生きんかい!!」
…俺ってそんなに暗いか?

最後の相手は剣からビーム
そんなのありかよ　嘉神慎之介
嘉神「憎いか…? それが人間の感情だ!!」
ほんとに嫌いか? 覚醒後
楓「銀狼かな? サイヤ人かな?」

だけど寂しい時もある
「オレ殺人犯じゃん…」

がんばれ翁　がんばれ翁
生涯現役だー
くらわせろ　くらわせろ
天才剣士の俺の超必
活殺・十六夜月華!!

★PN／ワンチン（東京都）

編：やっときたぜ月華ネタ！ これでやっと守矢のキャラクターがつかめたような気がするよ、うん。やっぱ彼の性格のポイントは、"なんか暗そう"あーんど"ちょっぴり内気"だね！

実は2番の「楓には、合わせる顔がない…」てのも気に入ってたんだけど、載せられなくてゴメン！

TMRのヒット曲で送る '97年京のテーマ

友達の家で遊んで作った京の替え歌っス。曲はT.M.レボリューションの「WHITE BREATH」。

今年もまた　ダブっちまった
みんなの視線が痛い
そんなんどーだっていいよと
強がっていうけど
背中ススけてる

勉強すらしないで
KOF三昧
脳ミソ　カラだけど
人気はトップ道

レオナも庵も
今年は暴走してるし
口から血を吐く
おまけに煙も

俺のライバル
まともな奴に変えてくれ

不幸の手紙　イタズラ電話
八神　結構ヒマ人
たまに何かあると
俺のせいにして
八稚女かます

腹が立つから
無式をかまし返したら
そばにいた真吾に
火が燃え移った

暴走してる時は
俺の名前を叫んでる
こっちはホントに
ハタ迷惑だ



●PN／水島二等兵（北海道）
悩ましげな雪姉さんでしゅ。NFの対CPU戦を読んで、早くクリアしてくれ！ 投稿もよろしく。



●PN／KAZ（改）（東京都）
『バーガーバーガー』で作れそうだ。袋の"SNK"がきいてるぜ。ライバル店に差をつけろ！

愛すべきゲームたち

脱・格ゲーから救ってくれた『〜幕末浪漫〜月華の剣士』

僕にとっての愛すべきゲーム、それは『〜幕末浪漫〜月華の剣士』です。

『KOF'97』の隠しキャラを使う対戦相手に何度も負けていて、「もう格ゲーやめようかな」などと思っていた矢先に、このゲームが出ることを知りました。僕はゲームの画面写真に魅かれ、発売日を楽しみに待っていました。

そして12月。期待に胸膨らませながらゲーセンに向かいました。やっぱり『月華の剣士』は大人気でした。

僕は奥にある練習台でさっそくプレイ。そしたら…面白い!! 魅力あふれるキャラクターはもちろんのこと、「力」「技」という剣質の違いによる対戦（対CPU戦）の奥深さに痛く感動しました！ "SNKはやっぱり凄いんだ！" そう思わせてくれた作品でした。

ちなみに僕の使うキャラクターはあかりです（笑）。男性キャラでは守矢と十三が好きです（変ですか?）。レベルが低く設定してあった台なので、オールクリアできました（あかりで）。中ボス、ラスボスがとてもかっこよかったです。特にラスボスはニヒルっぽいのが気に入りました。

対人戦もとても面白く、背筋がこわばるほどの攻防がたまらなく好きです（特に弾きの読み合い）。

僕に再び対戦の楽しさと、こんなに素敵な（特に一条あかり）キャラクターに会わせてくれたSNK様。どうも有り難うございました!!

これからも『月華の剣士』を愛していきたいと思います。もちろんこれからのSNK作品も同じように!!

★小室聖治さん（群馬県）

編：グラフィックが美しいとすこぶる評判の高い『月華の剣士』。キャラクターの表情までバッチリ細かく描きこまれてるんだよね（じじいに釣られる時の楓の顔はおもしろいぞ）。しかし背景の描きこみが細かすぎるせいか、雪の降っているステージで処理落ちしちゃうのは、ちょっといただけないけど…。

とはいえ、格闘ゲームに見切りをつけかけた若者を一人救った偉大なゲームであることには変わりないっス！ これからもずっと愛し続けてね！

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

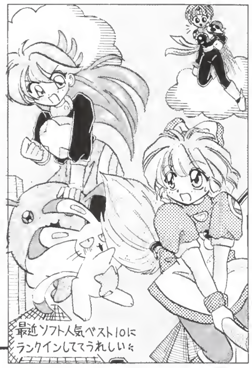
八神の更生
キムさんどうかよろしく
ユキはいう
「京、まだダブリ…」
途方に暮れている
少し教科書開けば
一行読む度に睡眠3秒前

●PN／せきはらゆう（和歌山県）

編：またしても京の留年ネタ
だが、巻き添え食って燃えた
真吾にウケました♡
それにしても、なんで俺は
イタズラ電話をするというイ
メージがあるのだろう？



●PN／ベン邪民（宮城県）
日本の美ですな。そのうちサムスピと月華のKOFができたりして？ う～ん、期待したいところっス！



●PN／倉長行矢（福岡県）
ふと遊びたくなるゲームなんだよね。サターン版はやったかな？ 色々おまけがついてるんだよ！



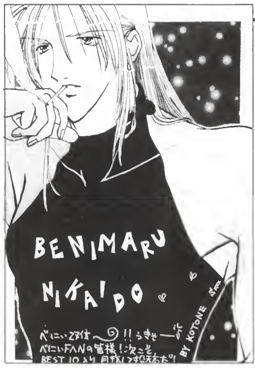
●PN／死神デスサイズ（福岡県）
オロチ編が終わり、次にはじまるのは、風雲編!! …なんてことがあったらいいのにねぇ。



●PN／AYA（新潟県）
今年も健在のおしおき娘！ 羅刹の方は、なかなか非道っぽくて好きですっ！



●PN／霧島翔（大分県）
おでこの粒はなんだろう？ってハガキの裏に書いてあったが、あれはビンディーだと思うよ。



●PN／紫崎琴音（京都府）
紅丸の1枚絵は、実は貴重品。主人公チームも解散みたいだし、この人のゆく末が気になりましゅ。

「月華の剣士」を「月下の棋士」といってしまう者が続出！ かくいう私もいい間違えた。狙ったのか？ SNK…。●PN＝裏百式テリ焼き（神奈川県）／なんも狙ってないだろう。ところで、この前編集部にきたハガキに"下花の剣士"と書いてあるのを見た。"月華"を"月下"と間違えるのは分かるが、これじゃあ何のゲームだか分からん！（編）

俺を起こした（以下略）

まぁ楓でプレイした場合、雪が出てくるのは7人目だからね。そんな長時間雪の中で待ってたら、足も凍るってか？ さりげなく最後の楓が覚醒バージョンなのがグッドでしゅ。



●PN／深月日夜（福島県）

幕を引くぜ

3コマ目にいるのはネミッサと悟空と…カヲルですかな（この手のネタ多いっす）？ しかし銀狼とはこれまた懐かしい。まだあの頃はKinKiも歌手デビューしてなかったんだよなぁ。



●PN／深月日夜（福島県）

半分でもケツ

あのケツ挑発には、こんなアツい想いがこめられておったんか!? 大丈夫だジョー、ケツ以外にもありあまる魅力がキミにはあるっ！ でも半ケツだなんて…リリィのためにズボンはきなさいっ！



●PN／菊地翔一（鹿児島県）

無礼講ズ

誰も楓のアレを"暴走"と呼ばないのは、まだまだ人間らしさが残ってるからだろうか（口は悪いけどね。でもピエール化しちゃったら…これはもう、完全な"暴走"だろ？



●PN／菊地翔一（鹿児島県）

オープンテラス

草薙さんは〝焼く〟だけでは飽き足らず、とうとう〝蒸し器（無式）〟に手を出した（真吾談）。●PN＝GAG（大分県）／それこそ〝炎の料理人〟ですな。焼く、蒸す、ときたらあとは煮る、食う、寝るでしょうかね？でも草薙さんが料理人になったら、色々便利そう。炎は不完全燃焼だけど…。（編）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

SNKゲームに思う今の世の中

'97年は、世間で色々と事件や事故が多かったせいか、『KOF'97』のエディットチームのEDメッセージには何か考えさせられるものがありました。決していいとはいえない今のこの世の中で、オロチのいうことが分からなくもない気がしたのです。そして、自分を見つめ直すべきだと考えました。

また、最近出た『月華の剣士』のラスボスも、オロチと同じようなことをいっていました。『月華』の時代背景も、まさに今のこの世の中を表しているのではないでしょうか。

格ゲーでこんなことはなかなか表現できないと思います。つくづくSNKのすごさを感じました。これからもこういうメッセージ性の高いゲームに期待したいです。

★PN／G・D・H（福岡県）

編：〝人の持つ負の感情（または人間の愚行）が、自分たちを滅ぼそうとする存在を生み出した〟という設定のEDですな。あっさりいうと、自業自得ってとこかな。

この2人といいナコルルちゃんといい、確かにネオジオゲームには自然破壊反対系のメッセージが伝わってくる場面や設定がちらほら見られるよね。SNKって実は自然保護団体だったりして？

どっちにしても、自然（地球）は大事にしましょ♡

侍魂の筐体の上に注目！あのカメラはいったい…

不満があります。サムスピ64の対戦台の上に液晶画面がありますよね。その左横に監視カメラのようなものがあります。プレイ中、録画されて嫌な感じがします。もしカメラならやめて欲しいです。

あれは何なんですか？

●PN／北斗の男（埼玉県）

編：あれは対戦相手の顔が見えるようにつけられた液晶モニタのカメラだよ。相手側にもついてるから、見てごらん。

ただ、普通はプレイ中はモニタの上なんか見ないからなぁ。せっかく対戦相手の顔が見られる仕組みにしても、見てるのなんてギャラリーくらいなもんじゃないかという気もするのだが…。

というわけで、録画なんてされてないので、思いっきり『侍魂』を楽しむよろし。

対戦格闘ゲームにおいてケズリは禁じ手なのか!?

あのー、突然でナンなんですけど、〝ケズリ殺し〟って悪なのでしょーか？

対戦格闘ゲームにおいて、さまざまな暗黙のルールってありますよね。ハメ、待ち、チキンなどなど。禁じ手にするか否かはその人その人の考え方にもよりますけど、いつぞや某誌の論議コーナーを読んでいて分かったのですが、どうもケズリによるフィニッシュも禁じ手対象になり得るらしいんですよ。

僕は10割はある程度の難易度があれば容認、簡単なハメならダメ、待ちは論外、というのが信念なのですが、ことケズリに関しては考えたこともなく、当たり前のようにおこなってました。

ケズリが禁じ手とされるのは、恐らく、瀕死の相手に技を重ねた時点で勝負が確定してしまうため、最後の一瞬まで競うということに反する、という理由からでしょう。

ただ、ケズられただけで負けに追いこまれるのは、間違いなく自分の実力によるものでしょうし、その最後の一瞬だけを重視するのはどうかと。相手を順調に追いこんでいった序盤～中盤の展開が軽視されているようでちょっと…。将棋でいう投了や野球の絶対的なストッパーみたいなものだと考えて、僕としては今後も遠慮なくケズリを使っていくつもりです。が、反対派の方の意見も是非読んでみたいです。

と、こんなことをいうのは、『真サム』で画面端強火炎曲舞完全重ねによる、およそ中斬りに相当する体力を奪ってのケズリ勝ちの快感で、決定的にネオジオにハマったせいなんでしょうかね。

●PN／吹雪麗名（島根県）

編：ケズリに関しては意見の分かれるところだけど、NFにくるハガキを見てると、圧倒的に反対派の方が多いんだよなぁ。

〝将棋でいう投了〟ってのはいいね。そこまで追いこんだ方が勝っていたわけだし。

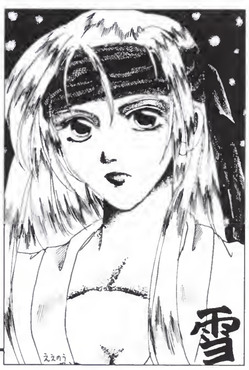
ケズリ万歳派の人は、反対派の人に「単発だろうが、当てるつもりで出してるんじゃー!!」といおう（笑）！



●PN／タカハシヂュン（大阪府）
李を使う者は、やはり「技」のあの上、下段揺さぶりに心を奪われるらしい。滅～!!



●PN／神奈晶（愛知県）
餓狼の新作は今月号でも紹介してるぜ！　龍虎の新作は…大阪方面に向かって念を送ってみるか？



●PN／たろう（富山県）
金髪碧眼の彼女は、いったいなにじんなんだろう？　FFⅦのセフィロスに似てない？



●PN／結城忍（広島県）
幻十郎のイラストが少ないって？　いえいえ、投稿数はかなりのモンだよ。問題は採用数か…。



●PN／柊刹那（大阪府）
3.5頭身レオナ、ばんざ～い！　ポニーテールの部分も入れたら、2.5頭身よ～ん♡　イエ～イ！



●PN／龍琥水（北海道）
おっと、崇秀かと思ったら、お兄ちゃんの方だったのね。かわいい崇雷は珍しいや。つーわけで採用！

男性キャラの2Pが女になってたら楽しそうだ。●PN＝きつねうどん（栃木県）／〝蒼月さんはセーラー服が似合うと思う〟というコメントとイラストはいいんだけど、チャンやチョイや山崎や磐馬や覇王丸やアースクェイクやビック・ベアや武蔵やゴズウやメズウや…（以下略）…見たくないやつの方が多いと思うぞ。（編）

よろず質問＆要望コーナー

はじめまして。SNK様に質問があります。『月華の剣士』のイラストがとても好きなのですが、描いてらっしゃるトンコさんのプロフィールを教えてください。それから、トンコさんにファンレターを書きたい時は、どこに何と書いて送ればいいんですか？　教えてください。

●PN／沙村かめこ（山形県）

SNK様に質問があります。SNKのキャラにプレゼントを送る場合は、宛先はどのようにすればよいのでしょうか？　私はビリーとギース様に送りたいと思ってます。

●PN／黒森音葉（東京都）

〈プロフィール〉

誕生日：12月4日
血液型：O型
出身地：神奈川県
経歴：大学中退後、○○のフリーター生活を経てSNKへ。なごみ系ヘタレ画を得意とする。
初仕事：『マキシマムフォース』の攻略本カット
使用画材：Power Mac 8500／132（Photoshop 4.0）
最近のマイブーム：入浴剤、お粥、スガシカオ、世界ウルルン滞在記、ムンク、タイ国際航空のCM
メッセージ：まだまだ絵もMacも社会人としても若輩ですが、がんばりますので皆さん応援よろしくお願いします。
月華について：はじめての大きな仕事で、いまだに緊張しています。ゲームの世界観を壊すことなく、自分なりのスタイルで描いてゆけたら理想です。個人的には李や紫鏡や示源などのやや地味目のキャラをもっと描いてみたいです。

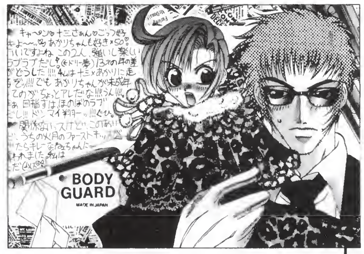
〈ファンレター＆キャラへのプレゼントなどの宛先〉

〒102-0094
東京都千代田区紀尾井町3-8　第二紀尾井町ビル
㈱エス・エヌ・ケイ　宣伝課○○宛
までお送りください。

（SNK広報宣伝課）



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
京に隠れて目立たないけど、なぜかこのお方も、永遠の高校生だったりするのだ。果たして卒業は…？



●PN／菊地翔一（鹿児島県）
モダンな西洋ファッションに身を包んだお２人。う〜ん、似合ってますなぁ。文明開化ですからにゃ。

無題



あかりちゃんの友達だけあって、みんなそれなりに〝コギャル〟入ってるもんな〜（１番左の聖ちゃんがはいてるルーズタビとかね）。女子は美形キャラには弱いもんっス。がんばれあかり！

●PN／香木伽羅（福島県）

すごいよ！ ちづるさん



３コマ目のちっづさんの顔が、いや〜らしくていい感じ！　いったい何を見たのかは分からんが、1、2コマ目をよく見ると、やられたのはジョーだということが判明。まだ何か隠してんのか、奴？

●PN／羅城水月斎（東京都）

資格があったらマズイ



ああ〜ん、お姉さままったら過激でまいっちんぐ〜♡　つーか、色のセリフってバリバリ狙いまくりでテレちゃうよ〜。子供を作るために覇王丸を探してる、っていう設定もアダルトちっく♡

●PN／如月海（兵庫県）

ドッペルゲンガー



『KOF'97』の隠しキャラである'94京の視点で描かれた作品ジャ。そりゃ3年後の自分がまだ学ラン着て、『燃えろォ〜』とかいって、おまけに飛び道具忘れてたら…ショックでかいよな。

●PN／庵里（京都府）

『KOF 京』にはアメリカ編がある。ということは、奴らが…。期待してるぜ、SNKさん。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／幸運な人と愉快な仲間たちが出てきたとして…う〜ん、ADVとEXTも知らない彼らに、KOF再出場は可能なんだろ〜か？ ところで『KOF 京』には、PSでしかできないスゴイものが入っているらしい。詳しくは…続報に期待してねん♡（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

幻十郎がやられ際に叫ぶ人の名は…

『侍魂』の幻十郎の負け台詞が「ねぇーさまぁ！」と聞こえます。幻十郎にはお姉さんがいるのでしょうか？ それともコングさんは次回作でリムルル役を狙っているとか…？

★PN／蒼火（東京都）

編：これマジ聞こえます。もうCDで聞いても笑っちゃうくらいはっきり「ねぇーさまぁ！」と聞こえるので、みんな聞くべし！ ってことで、97点を進呈じゃ！

しかしコングさん（幻十郎の声優さん）のリムルルか…。聞いてみたいような聞いてみたくないような（笑）。

幻十郎の五光斬はいやがらせ技!?

『侍魂』の幻十郎の五光斬の最後のボイスが「いやがらせか！」に聞こえます。一体、何がいやがらせなんだろう。

●PN／しおりん（福島県）

編：侍魂の幻十郎のボイスってはっきり聞こえないから空耳率も多いみたい。点数は85点でどうでっしゃろか？

高校5年目の心の叫び

京の無式が「オレは…何やってんだーっっ」と聞こえます。これは心の叫びなのでしょうか？ そして「歴史がちがうんだよ」に続くという。さすが高校5年生。

●PN／りるか（愛知県）

編：いいかげん「何やってるんだ！」と気がついてもいい頃合いなのかも（笑）。はやく卒業しようね、京ちゃん！ なんちて。空耳度は76点でどうかしら？

暁武蔵は肉屋さんだった？

『月華』の中ボス武蔵の超奥義のフィニッシュの声が「ミンチやねん」と聞こえます。

実は武蔵は肉屋さんで、あの2本の刀は肉をさばくためのものだったりして（笑）。

●PN／尾沢伸二（愛知県）

編：あんなにザクザク斬られたらミンチになりそうだよ。

編集部ではリンチに聞こえるという説もありました。まあ、どっちにしても痛そうだよな…。空耳度は82点を進呈じゃ！

空耳Q&A

紫鏡の禿鷲の時の声が「あけまして」と聞こえます。

まあ、年も明けたっスけどねー。本当は何ていってるんですか？

●PN／春雨マナ（富山県）

編：続く言葉は「おめでとう」なんだろうか？ 紫鏡はいつも新年の挨拶をして歩いてるのかな？ でも静かなわけないって？ うむ。そんなわけないじゃよ…。これも全然聞こえないのジックの成せる技なのかな？ 編集部ではゲーセンマ

ちなみに編集部在中の某氏は「あげだし」と聞こえるそうな。なんかおいしそうな技だね、いえる。

でもって肝心の何ていってるんでしょうか？ なんだけど、ただ単に技名の「禿鷲」っていってるだけなのでした。

以上！



●PN／なぐも尚彦（奈良県）
リアルチックなデスは、ちょ〜美人で、ちと恐ろしい雰囲気を醸し出してます。ん〜、いい感じ♡



●PN／橘雅龍（奈良県）
シェルミーで投げキャラにハマった人は結構おる！ しかし〝乳オロチー〟とは…はううう。



●PN／妹尾美芹（大阪府）
そういえば、千葉麗子さんがチャムチャムのコスプレしてたのって、相当昔の話なんだよなぁ（遠い目）。



●PN／門崎涼（広島県）
心強いお言葉、しかと聞きましたぜ。ネオジオ版で復活すれば、ますます人気も出るだろうに…。

怪談 ケケケ…

ユリの怨念がネオプリを狂わせる!?

これは実際に経験した、ちょっとシャレにならないお話です。

JR某駅前のゲーセンにある、NEOプリント・KOF'97フレーム。もちろんこの俺が選ぶのは、ユリ・サカザキ単独フレーム。ちゃんと『よゆうっち』ポーズも取って写したまではよかった。

だが、ここからがナイトメアギースのはじまり。NEOプリといえば、わずか30秒でシールができあがるという速さがウリ。30秒後、アテナの「あっ、できたみたいです」の声を聞き、完成したシールを取ろうとしたその時、なんとシールが出てきていないではないか！ その日はバイトで急がなければならなかったので、『月華』をやった金だと割り切って、バイト先へ向かった。

だが！ その1週間後。例のゲーセンにいくと、近くの紙に見覚えのあるシールが！ そう、その時撮影して出てこなかったはずのシールが2枚ほど、そこに貼ってあったのだ。

いつ出てきたのだろう？ できあがった時は何分たっても出てこなかったのに…。

ちなみに弟がアテナのフレームで写った時は、こんなことはなかったらしい。もしかして、'97で思いっきり弱くされたユリの怨念がNEOプリに…!?

★PN／CLUB－YMA（北海道）

編：それは不思議現象ですにゃあ。てゆーか、自分が楽しむために写したものなのに、自分以外の人たちに先に見られるってのはちょっとヤだね。しかも、不特定多数に…やっぱり、かなりいやかも…。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

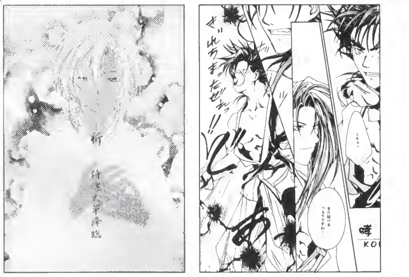
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

祈



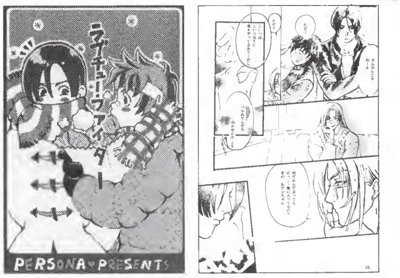
●風間兄弟の本！　葉月サイドからみた蒼月と火月を描いたシリアスがとってもいいです！／B５／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒431-3113　静岡県浜松市大瀬町2261　斉藤方「ZEP」（発行：Zephyr）

月輪



●月華の剣士本！　ギャグ中心ですがシリアスもあり！とにかく楓ばっかりなので楓ファンにお勧めの一冊！／B５／オフ／28P／400円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒532-0025　大阪府大阪市淀川区新北野２-４-23-412　岡本麻里（発行：ガスバーナー）

ラブ・チューファイター



●どこをとっても真吾、真吾、真吾な本！　一生懸命で健気な真吾が可愛くていいですゾ！／B５／オフ／40P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒276-0032　千葉県八千代市八千代台東２-７-３-401　宮沢美香（発行：Persona）

ファイトの花道



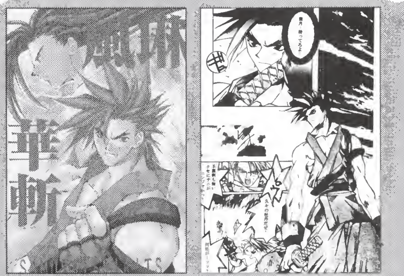
●テリー×キム本！　ネコ耳のキムがお好みの方にオススメかな？／A５／オフ／36P／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒520-0243　滋賀県大津市堅田１-９-８　カサブランシェ203　本田京（発行：CooPee）

愛しあってるかい？



●KOF'97ニューフェイスチームの本！　ちょっと情けないけどいい人な社がいい味出してます！／B５／オフ／36P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒348-0099　埼玉県羽生市南１-３-２羽生郵便局留　加藤千穂（発行：東の村研究会）

風琳華斬



●風間兄弟中心のサムスピのギャグ本！　みんな変な人ですが、特に蒼月が変かも（笑）／B５／オフ／32P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒093-0084　北海道網走市向陽ヶ丘５丁目15番１-107　沢頭敦子（発行：墨天）

愛のバーゲンセール



●KOF'97のギャグ本！　京とか庵が出張ってるけど、一通りのキャラが出てるかな？　ノリが妙な京がイカしてます！／B５／オフ／32P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒920-0344　石川県金沢市畝田東３-159-３　藤田直子（発行：兄弟船）

VOLTEX



●真吾中心のKOF本！　ギャグの４コマが中心ですが、京♡ユキの話がほのぼのしてていい感じです！／A５／オフ／32P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒173-0003　東京都板橋区加賀２-６-１-111　北園女子学生会館　佐藤美紀（発行：化石文明）

月華繚乱



●月華の剣士のギャグ本！　楓が中心ですが、わりとオールキャラネタです！／B５／オフ／16P／400円無記名小為替＋90円切手＋宛名シール／〒185-0033　東京都国分寺市内藤２-41-66　清水久美子（発行：HURRICANE）

オープンテラス

ゲーセンでプレイ中、何度はらってもアリが腕に登ってくる。なんでじゃろ、と思ったら、アリさんたちが筐体レバー部から大行進。恐るべしアリヅカ筐体だった。●PN＝たにひな（東京都）／お子ちゃまがこぼしたジュースやお菓子のカスが、あのレバーの隙間から筐体の中に入りこみ、中にいるアリちゃんたちを育んでいるんでしょーか？　店員さん、掃除してね♡（編）

なんでナコルル(羅刹)をショートカットにしたんだ!! オレはロング派だから、ロングヘアの方が好きだったんだ!! でも、なぜかショートカットの色が好きなオレ。ウォー――(暴走中)。●PN=弥勒(大阪府)
／複雑なファン心理。う～む。ナコルルに茶パツのロンゲを求めるところに、そもそもムリがあるような…。(編)

文通&募集コーナー

●俺はゲームが大好きな18歳の♂です。コスプレとか、そういうイベントは未経験ですが、一度いってみたいと思っております。このような俺と文通してくれる方は次の住所までご連絡ください。年齢・性別不問。初回のみ80円切手求ム。18歳・男。〒455-0032 愛知県名古屋市港区入船2-1-5入船荘801 石田広宣

●KOFの八神×京が大好きでゲーセンやイベントに一緒にいってくださる方、今更ながら2人にどっぷりはまってしまっている私とお友達になってください。年齢は近い方がお話しやすくていいかな。女性のみ。周りにゲーム好きな友人が居なくて、1人でさみしく燃えています(涙)。私と一緒にイベント&ゲーセン通いの女になってください。初回のみ80円切手同封で。よろしくお願いします。24歳・女。〒802-0842 福岡県北九州市小倉南区日ノ出町1-4-20 大川美恵

●月華の剣士のアンケート回答者様を募集中です。80円切手+宛名シール同封でご連絡ください。回答者様全員にお礼のフルカラーグッズを差し上げる予定です。アンケートを配布してくださるSNK中心サークル様も募集中です。こちらは切手不要ですので、配布枚数を明記してご連絡を。アンケートの締切りは'98年夏の予定です。〒239-0801 神奈川県横須賀市馬堀海岸1-9-5 荒川方「月華アンケート」係

●文通してくれるヒト募集!! KOF、マジドロ、サムスピetc.が好きな人、月華の剣士が好きな人、私と文通しよう! 年齢性別不問。初回のみ、80円切手同封してネ。15歳(高一)・女。〒014-0203 秋田県仙北郡中仙町北長野字袴田50 伝農由美子

●SNKの格ゲーが好きな人、僕と文通してやろーと思ってくれた人、ぜひお手紙ください!! 格ゲー好きな人ならPLAYする人でもしない人でもOK!! あとコスプレの衣装を作ってくれる人も募集します。必ず返事を書きます。好きなキャラは主に社、庵、真吾、紅丸、女性キャラ多数です。15歳・男。〒431-1112 静岡県浜松市大人見町12-509 大舘顕大

●ペーパー配布者様&アンケート(餓狼)回答者様を募集します。ペーパー配布者様は1回のみか、続けて配布するか、何枚配布するかを手紙に書いてください。アンケート回答者様は80円切手同封でお願いします。アンケートの方には、ウチのサークル(餓狼中心)のペーパーも同封します。〒274-0067 千葉県船橋市大穴南2-32-16 篠原晴美

●SNKキャラが大好きな方、文通してください!! 真吾、ジョー、社、キム・スイル、ロバート、十三、守矢、あかり、拳崇が好きな方なら年齢性別問いません! 特に本命が真吾の方大カンゲイです!! 初回のみ80円切手同封で。18歳・女。〒669-2132 兵庫県多紀郡今田町上小野原566-6 今村里香

●お友達募集です。近くの方で一緒にゲーセン等にいってくれる方。初心者の方も全然OK!! 年齢性別不問です。15歳・男。〒036-0112 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●SNK格ゲー中心サークル『漂!』では、会員募集中です。集まって、ただひたすらゲームを対戦したいと思っています。少しでも興味を持たれた方はお手紙ちょーだーいでヤンス! 切手不要! なるべく家と歳の近い方、お願いします♡ 17歳・男。〒508-0001 岐阜県中津川市中津川23-9-5 青木麗二

●文通、イラ交希望! KOFの庵が好きな人! かなり好きな人。ちょっと好きな人。めっちゃ好きな人。とにかく庵ファンなら大大大歓迎! こんな私でよければ庵について語り合いましょう! 男でも女でも小学生でも大人の方でもOK。初回のみ切手同封で。14歳・女。〒870-0125 大分県大分市松岡5371 伊美幸子

●KOF、サムスピ等SNKのゲームが好きな方、文通しましょう。近くの人は一緒にゲーセンで遊んでください。年齢、性別は不問です。返信用切手は不要。返事確実です。よろしくお願いします。16歳・男。〒990-2332 山形県山形市飯田2-12-11 斎藤清和

●KOF怒チームの会員制サークルを探しています。「やってるよ!」「作るよ!」という方は情報をいただけないでしょうか。どうかよろしくお願いします。20歳・女。〒981-3109 宮城県仙台市泉区鶴が丘2-3-21 島貫明日香

●侍魂のリムルルが大好きな人、私と文通、イラ交しませんか。同人誌をくれる人も募集しています。初回のみ80円切手を同封してください。性別は不問。14歳以上の人、よろしくお願いします。12歳・女。〒636-0013 奈良県北葛城郡王寺町元町2-14-27 岡田麻美

●サムスピだけが好きだ!! という方、私と文通してください。近くの人なら、ゲーセンなど一緒にいきましょう。年齢、性別は問いません。お手紙待ってます。18歳・男。〒670-0095 兵庫県姫路市新在家1-8-13 芦田晴彦

●『矢吹真吾ファンクラブ』ではメンバー募集中です。会費なし! 月1回会報誌発行。その他グッズ発行、コスプレなどイロイロあります。寝ても覚めても真吾一色なアナタは入るが吉(笑)。190円切手+アテナカードで入会受付、最新の会報をお送りします。〒090-0834 北海道北見市とんでん西町230-2コーポ渚101 香取稜那

●京様至上主義者の方、是非私とおトモダチになってください♡ 年齢不問ッ。京様が庵や真吾やベニィや社やザッキーたちと仲良し(!?)ならそれで幸せ♡ なんて方、大歓迎ッ。…だれか1人だけでももちOK(笑)! キング、シェルミー、マチュアも好きだったり。ビリーFANの方も♡ 初回のみ80円切手同封でお手紙ください♡ よろしくね! 16歳・女。〒527-0034 滋賀県八日市市沖野5-3-2 平尾典子

●とにかくKOF好き(他も大体OKです)な方、私と文通しませう。家が近ければ、ゲーセン、イベント等一緒にいって欲しいと思います。年齢、性別不問、切手不要、返事は200%! 絵はヘタですが、よろしくぅ! 16歳・男。〒136-0072 東京都江東区大島6-1-3-1119 竹ノ内正昭

●KOF&餓狼サークル「POTENTIAL」ではただ今会員様を大募集しています。舞中心なので、舞FANの方大歓迎! 絵の描けない人もOKです。興味を持たれた方は返信用封筒同封でお手紙ください。〒665-0842 兵庫県宝塚市川面6-14-20 坪田亜記

●最近KOFにハマった主婦ゲーマーです(笑)。同年位のKOFが好きな主婦ゲーマーの方、文通orFAX文通しませんか? 初回のみ切手同封でよろしくお願いします♡ (でも、本トに同年位の人っているんだろうか?) 32歳・女。〒175-0092 東京都板橋区赤塚5-23-37ピュアチューレ成増106号 井上八千代

●俺がもしいなくなったらこの世は終わりだわという方。KOF、サムスピシリーズ大好き、何故かシャズナ好きという人も手紙ください。イベント、ゲーセンもいきたいです。年齢性別不問。28歳・男。〒663-8127 兵庫県西宮市小松町2丁目5-10-303 坂田好彦

●KOFシリーズのアンケートを実施します。ついては回答者サマ大募集! 80円切手同封でご連絡ください。締切りは4月末日。1人でも多くの人の思いを感じたいので、お気軽に声を聞かせてください。ご協力をお願いします♡ 抽選でお礼有り。〒377-0027 群馬県渋川市金井1502-5 篠原ちぐさ

●クリスの大ファンの方文通しましょう。クリスに命を捧げている方!! イラスト交換してくださる方(特にクリス)!! 美人なおねーさん(キング、シェルミー、ブルー・マリーetc.)が好きな方! とにかくKOFが大好きな方!! 私と文通しましょう!! 性別問いません!! 年齢は20歳まで。初回だけ80円切手同封でよろしく!! 14歳・女。〒640-0405 和歌山県那賀郡貴志川町岸宮1392-1 宮下育美

●KOFが好きな20歳以上の女性の方、僕と文通してみませんか。もしよろしければ、一緒にゲーセンにでもいきましょう。返事は100%確実です。初回のみ80円切手同封でお願いします。ちなみにMyキャラはテリー、レオナ、アテナです。29歳・男。〒593-8307 大阪府堺市平岡町273-28読売1・C・向ケ丘 中西透

●KOF'97のアンケートに答えてくださる方を募集! OK! な方は80円切手と宛名シール(宛名カード)か返信用封筒を同封して宛先まで。お礼あります(KOF、月華、侍魂の便せん等)! 本を作るためにご協力お願いします。あとペーパーを一方的に配れる方! 切手不要なので連絡ください! 〒651-2242 兵庫県神戸市西区井吹台東町2丁目1-2-715 塚原朝美

●格ゲー(特にKOF)が大好きな方、私と文通しませんか? Loveキャラは、京♡ 庵♡ クリス♡ 初回のみ切手とプリクラ同封で、よろしくぅ! 老若男女問わず。16歳・女。〒026-0301 岩手県釜石市鵜住居町7-47-11 鈴木幸

●最近僕の心の中でコスプレしたいと思う気持ちが暴走しています。どなたかこの僕にコスプレのやり方を教えてください。同時にKOFが好きな方と文通も希望しています。同年代ぐらい、性別不問。返事は必ず書きます。19歳・男。〒496-0921 愛知県海部郡佐屋町大井宮新田35-12 平尾章

●KOFを何よりも愛している方!! 大募集ですぅ～♡ 楽しく、いろいろとお話しましょ♡ 一緒にコスプレして、イベント、コスパ、ダンパ、お出掛け、ばかやってくれる方、めちゃめちゃ大歓迎♡ サムスピ、月華♡ な方も待ってましゅ♡ 何でも話せちゃうよいお友達になりまし



●PN／大賀末蔵(岡山県)
鷲塚と紫鏡の対決は見物じゃ。なんか紫鏡のダッシュって、チョイ・ボンゲみたいじゃない?



●PN／星瀬弘(埼玉県)
秘書さんたちも、なかなか腕っぷしが強そうなのに、今回もプレイヤーキャラになれなかったみたい。



●PN／砂月裕里(大阪府)
美人な色ですなぁ。背中の模様が難しそうなのに、みんなキレイに描くよ、ホント。



●PN／部長アキヤマ(東京都)
もぅ、キムファンに怒られちゃうぞ(笑)。ケンスウはピザマンが嫌いだから、体力が減っちゃうの!

よ♡　20歳・女。

〒179-0081　東京都練馬区北町5-3-32-102　花川方　保泉なる

●餓狼伝説、侍魂、KOF、月華などのSNK格闘ゲームが好きで、一緒にゲーセンにいったり、ゲームの話ができるガールフレンドを募集中です。格闘ゲーム以外ではファンタジーRPGが好きです。16歳以上の女性の方で興味を持たれた方、お手紙ください。アンディ・ボガード、ガルフォード、御名方守矢が好きな方、特に歓迎です。25歳・男。

〒206-0802　東京都稲城市東長沼199　仁藤靖運

●夏に出すDJステーション本にイラストを描いてくれる方、原稿を手伝ってくれる方、同人をやっている人を募集します！　同人をやっている方大歓迎！　もちろんそうでない方でも構いません！　一緒にDJステーションを盛り上げましょう！　まずはお手紙ください。お待ちしてます！　80円切手同封してくれると嬉しいデス。

〒300-1622　茨城県北相馬郡利根町布川2090-45　藤正義

●KOFにすっごくはまっちゃってる方!!　この私と文通してくださいっ。庵、京を愛しちゃってる人、庵や京だけじゃなく他の人を愛しちゃってる人でもOK。イラスト交換もよろしければ（雑ですが）。初回だけ80円切手同封で。返事は必ず書きます。性別問わず、何歳でもOK。KOFを語り合いましょう♡　18歳・女。

〒386-0004　長野県上田市大字殿城1801-6　渡辺夏子

●アーケードゲーム（KOF、月華、サムスピetc.）大好きって人、私と文通orイラ交しませんか？　年齢、性別、地域不問、切手不要！　とにかくお手紙ください!!　ペーパー配布者様も大募集中。15歳・女。

〒194-0035　東京都町田市忠生3-11-60　鈴木エリカ

●ペーパー配布者様大募集。交換OKです。交換枚数は、30枚〜150枚までです。一方的の方にはお礼有り。当方のGOODSですが…。3ヵ月に1回発行です。あと、文通&イラ交してくれるとても心優しい方も募集♡　年齢、性別問いません。まぬけな私ですが、おつき合いしていただければうれしいデス。初回のみ80円切手同封で…。15歳・女。

〒399-8304　長野県南安曇郡穂高町柏原1822-12　小山真理子

●KOF、餓狼伝説大好きな人（その他のゲームでもOK）！　私と文通してください。イラスト交換でもOK。絵が汚いんで、アドバイスしてくれる人大歓迎です。近くの人なら一緒にゲーセンにいきましょう。初回だけ80円切手同封で。13歳・女。

〒270-2241　千葉県松戸市松戸新田273-2フラワーシャトー305　布留川彩

●文通&イラ交友達募集!!　サムスピや月華の剣士、特に楓の好きな方友達になりましょう♡　初回のみ80円切手同封で。20歳・女。

〒063-0848　北海道札幌市西区八軒8条西7丁目2-17　吉川喜子

●京と庵がめっちゃ好きで（真吾、ベニーも♡）とにかくKOFが好きだあ〜という方、京サマモテモテがお好きな方、私と文通しましょ。年齢、性別不問、初回のみ切手同封でお願いします。18歳・女。

〒737-0031　広島県呉市上長迫町12-20　西村美希

●ゲームが好きな方（ジャンルはなんでも）僕と文通してください。性別、年齢は不問です。しかし、末長く文通できる人のみです。切手不要ですが、初回だけ写真orプリクラ同封でヨロシクお願いします。返事は確実！　16歳・男。

〒949-7231　新潟県南魚沼郡大和町茗ヶ沢278-8　岡村俊英

●SNKの格ゲーが大好きで、特にキムの鳳凰脚ジャンキーの方、友達になりましょう。同県の方は一緒にゲーセンにいったりしたいです。貴方のプロフィールを書いて送ってください。お願いします。18歳・女。

〒259-11　神奈川県伊勢原市下落合631-7　佐藤恵美

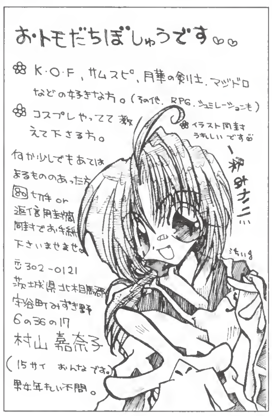
●庵×京が好きで好きでたまらない18歳以上の女性の方!!　文通しましょう。遠方の方でもOK。庵至上主義者の方だと泣いて喜びます。お返事100%です。切手、宛名カード等は不要ですので、よろしくお願いします（切実！）!!　19歳・女。

〒230-0078　神奈川県横浜市鶴見区岸谷4-32-17　矢向末奈









チョーカーのナゾ



あのハートのチョーカーは賛否両論というか…色々な意味で波紋を呼んだアイテムでありまちた。まさか社のハートそのものだったとは盲点だったのぅ。ところで社の好きな人って誰じゃ？

★PN／鐘羅亮（滋賀県）

キムチ



全校生徒2人の山奥校舎で、生徒全員が前科持ちな"キム教育"。…っていうか、京ちゃん義務教育がイヤなんて一言もいってな〜い！　しかもキム教育を受けている2人も、すでに5年目突入…。

●PN／鐘羅亮（滋賀県）

日の丸



壁に貼られた京や真吾のポスターを見ると、すぐに赤ペンを持って額にマルを書く人物が編集部にはいます。というわけで、編集部の京や真吾は、おおむね日の丸エディットOKです。日本いち〜！

●PN／神無月景子（広島県）

あ



しめ縄ヘッドの李烈火。4コマ目のミッフィーちゃんレッカがかわいい♡　あのベンパツ部分が帽子のように取れてしまったらおかしいかも。それより、なぜ賽銭箱の前にいるの、彼？

●PN／龍馬（長野県）

オープンテラス

『KOF'97』サバイバーモードで、隠しキャラを出してから普通のキャラを選んでプレイすると、とんでもないことになる。ああ…なぜか1Pカラーが2人。ちなみに私は、暴走庵を出してから真吾を使ったんですが…これって裏技ですか？★PN＝風車弥七（鳥取県）／うひょ〜、どっちも同じ色でわけ分かんねぇ〜！　普通じゃありえない画面を見せてもらったよ。これはちょっとした裏技だね。楽しいので、みんなもやってみれ。（編）

風雲のチュンは昔"伝説の狼"から帽子を貰ったらしいですが、もしかしてチュンの正体は、あのブルー・マリー嬢ですか!? ●PN＝原霧藤三（北海道）／いわれてみればもっともだ。マリーの老後…怖え。（編）

売買&交換コーナー

●買い／KOFもの何でも買います。とくに京と庵のもの。非売品などは高価で。まずは希望金額を書いたリストを送ってください。
〒710-0011　岡山県倉敷市徳芳1113-65　粟村真利子

●売り／ネオジオCD本体（箱、説、コントローラーなし）とネオジオCD版『餓狼伝説3』『痛快GANGAN行進曲』『得点王2』『ソニックウイングス2』『ワールドヒーローズ2JET』『ギャラクシーファイト』『ザ・スーパースパイ』『ライディングヒーロー』『ビューポイント』『クロススウォード』『真サムライスピリッツ』『餓狼伝説スペシャル』『ASOII』『ラストリゾート』『NAM-1975』『麻雀狂列伝』『サッカーブロール』『2020年スーパーベースボール』『餓狼伝説2』『クロススウォードII』『ミューテイションネイション』のセットを1万円以上で。高価優先、送料はそちら持ち。希望価格、お支払い方法を明記の上、往復ハガキでご連絡ください。
〒862-0941　熊本県熊本市出水7丁目733-67　佐藤慎二

●交換／僕のSS版『メタルスラッグお買得セット』『RBSP(単品)』『WHP』（すべて箱説あり）と、あなたのROM版『RBSP』（箱説あり）を。ハガキでご連絡ください。
〒806-0081　福岡県北九州市八幡西区小嶺3-14-8　井口豪

●買い／ネオジオCDZ本体（箱説つき）を2万5千円で。保存状態問いません。送料こちら持ち。送料込みの価格と支払い方法を明記の上、ハガキでご連絡ください。
〒979-2333　福島県相馬郡鹿島町寺内字北町6　渡部正輝

●売り／ナコルルボイス目覚まし（箱付き）を売ります。高価優先、送料はそちら持ちで。往復ハガキに希望価格を書いて、まずはご連絡を。
〒987-0443　宮城県登米郡南方町長根36-1　白鳥祐

●交換／NGCD版『龍虎外伝・限定版』『斬サム』『天外真伝』『フライングパワーディスク』『餓狼3』（すべて箱説あり。今なら餓狼3の秦の秘伝書付き）のセットと、NGCD版『神凰拳』か『アイドル麻雀ファイナルロマンス』（どちらも初回版で）かPS版『マジドロIII』を。
〒987-0401　宮城県登米郡南方町山成前834-2　鈴木琴音

●買い／ネオジオフリーク'96年Vol.8（ナコ・リム姉妹表紙の物）と'96年10月号をそれぞれ1冊600円で。送料はこちらで負担します。ポスターは無くても可。多少の汚れ、破れ、折れ曲りがあっても記事がキレイであれば問題ありません。2冊揃っている人、本の状態のよいもの優先。状態を明記の上、まずは封書でご連絡ください。実物の写真があればなお可。
〒006-0041　北海道札幌市手稲区金山1条3丁目11-7　阿部奈津子

●売り／ネオジオCD（本体）＋ソフト全10本（『KOF'94、'95、'96』『真サム』『斬サム』『武士道烈伝』『餓狼3』『RBSP』『龍虎2』『龍虎外伝・限定版』）を。買ってくれた方にはおまけもつける予定です。送料はそちら持ち。希望価格と支払い方法を書いてハガキでご連絡ください。
〒063-0811　北海道札幌市西区琴似1条2丁目2-1-304　高橋健太

●交換／僕のROM本体＋コントローラースティック2つ＋ROM版ソフト『天サム』『真サム』『KOF'95』『龍虎2』とあなたのネオジオCDZを。往復ハガキでご連絡ください。
〒501-3911　岐阜県関市肥田瀬2036　柳田大喜

●買い／ROM版『わくわく7』『ニンジャマスターズ』（説明書とケースがしっかりしている物）をズバリ各2万6千円で売ってください。お持ちの方はまずハガキでご連絡ください。
〒239-0842　神奈川県横須賀市長沢3-15-14　鈴木克啓

●売り／餓狼とKOF'97の便せん作りました。餓狼便せんのキャラは秦兄弟、KOF'97は京と真吾です。サイズはB5、若草色のインクで10枚入り。各100円です。代金は為替でお願いします。送料は1つまで190円切手、2つから270円切手です。
〒274-0067　千葉県船橋市大穴南2-32-16　篠原晴美

●交換／僕のROM版『RBSP』または『天草降臨』と、あなたのROM版『パルスター』または『マジドロIII』を交換してください。美品希望。送料はこちら持ちです。よろしくお願い致します。
〒683-0301　鳥取県西伯郡西伯町東町112　中村友則

●買い／KOF'97のマスコットキーホルダーかハードキーホルダーを売ってくださる方大募集。売りたい商品（キャラ名も必ず）、希望価格を明記した紙と80円切手同封の上ご連絡ください。なるべく安価&美品でよろしく。
〒959-1175　新潟県中蒲原郡村松町夏針1766　滝沢美夏

●売り／ネオジオCD本体（箱説、ステレオAVケーブルなし）を5千円位で。高価優先、送料そちら持ちです。希望価格を明記の上、ハガキでご連絡を。ACアダプターは美品です。ちなみに天サムのポスターもつけちゃいます!!
〒015-0011　秋田県本荘市石脇字田尻野36-96　佐藤隆太

●交換／僕の持っているセガサターン（白）と、あなたの持っているネオジオCDorZをどうか交換してください。多少キズがあっても起動して、楽しく遊ぶことができればOKです。交換の仕方をハガキに書いて送ってください。お願いします。
〒124-0022　東京都葛飾区奥戸1-12-1-402　加藤岡正宏

●買い／ROM版KOF'94を1万円前後で（美品希望）。送料こちら持ち。どうかご連絡ください。
〒446-0071　愛知県安城市今池町1-9-10　平野晶久

●売り／便せん、シール売ります。『月華の剣士便せん（楓&守矢）』オフ、B6×20枚、100円、35g。『KOFシール（京、庵、レオナetc.…全11片×2）』オフ、B6×2枚、100円、10g。代金は無記名小為替で、送料は切手でお願いします。送料は30gまで120円、55gまで140円、80gまで160円、130gまで200円。ペーパーは80円切手同封でお問い合わせください。
〒701-0151　岡山県岡山市平野909-2　野上奈津子

●買い／ネオジオCDZ本体一式と『KOF'96』をセットにして2万円くらいで売ってください。『RBSP』をつけてもらえるならプラス3千円にします。希望価格、支払い方法を書いてハガキでご連絡ください。
〒810-0004　福岡県福岡市中央区渡辺通5-15-18　谷崎晴治

●売り／ネオジオCDZ本体（箱、説明書あり）＋専用コントローラー、コントローラープロ各1つ＋KOF、サムスピ他、計13本のソフトをセットで2万円以上で。あと、ネオジオフリークVol.1～'97年8月号（すべてポスター付き）を売ります。すべて美品です。希望価格を明記して、返信用切手、宛名シール同封の上、まずはご連絡を。
〒300-1222　茨城県牛久市南7-7-11　磯川香住

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！

…やな裏技シリーズ。『KOF'97』で日本語以外の設定にすると、NFチームなど3チームのEDでの1枚絵イラストがなくなります（笑）。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／つーわけで、さっそく試してみたところ…ホントだ。RURUちゃんの一枚絵が出ないザンス。う～ん、どうせ日本のゲーム雑誌なんて海外の人は知らないよ、とでも思ってるのか…。さみしいっス！（編）

●買い／クリスに関するグッズ（ぬいぐるみやキーホルダーなど）を売ってください。クリスに関係あればどんなものでもいいです。なるべく安価でお願いします。希望価格と支払い方法を書いて、ハガキでご連絡を。
〒441-3417　愛知県渥美郡田原町大字豊島字榎沢46　河辺美保

●売り／ネオジオ本体とROM版『餓狼伝説スペシャル』『龍虎の拳2』をセットで1万円位で。ハガキに支払い方法を書いてご連絡ください。
〒775-0203　徳島県海部郡海南町大里前田117　山田勝規

●買い／サムスピのCD文庫を譲ってください。4年位前に発売された物です。キズがついてても、聞ければOKです。3枚のうち、どれか1つでもいいです。1枚千500円程度だとうれしいです。あとサムスピの同人誌もお願いします。できればガル♡ナコ。や○いじゃなければなんでもOKです。超激安希望です。両方ともに送料負担、お礼有りです。特にCD文庫!!　よろしくお願いします。
〒400-0205　中巨摩郡八田村野牛島1801-10　芦沢真美

●売り／ナコルルボイス目覚まし。箱付新品です。送料はそちら持ちで。希望価格を明記の上ハガキでご連絡ください。
〒800-0344　福岡県京都郡苅田町新津631-26　山口善也

●買い／PS版『サムライ武士道烈伝』を3千円前後で売ってくださる方大募集。80円切手と、希望価格を明記した紙を同封してご連絡ください。住所もね。
〒959-1701　新潟県中蒲原郡村松町石曽根7243-2　石沢恵美子

●売り／ネオジオ本体（箱なし、説明書あり、多少キズあり。でもちゃんとプレイできます）を1万円～1万3千円で。それと、CD版KOF'95、'96を合わせて6千円で。希望価格と支払い方法を書いて、ハガキでご連絡ください。
〒598-0034　大阪府泉佐野市長滝3778-8　山中智弘

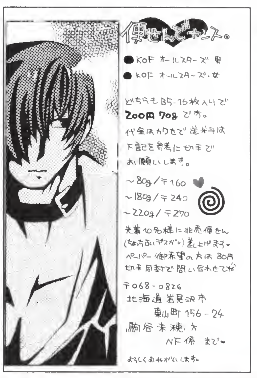
●買い／ネオジオCD版の『KOF'96』と『KOF'97』をセットで5千円くらいで（セットじゃなくてもOK）。送料はこちら持ち。説明書付きで、安価優先です。まずは希望価格を明記の上、必ず往復ハガキでご連絡ください。
〒750-0092　山口県下関市彦島迫町3丁目6-35県住306号　中村誠

●売り／ネオジオ本体とROM版の『龍虎2』と『餓狼SP』を1万円で。ネオジオCDのパットコントローラーと龍虎2の攻略本をつけます。結構美品です。まずはハガキでご連絡を。
〒933-0958　富山県高岡市波岡284-7　浦野和也

●買い／心の優しい人、私にNEO・GEOのメモリーカードを時価で売ってください。お願いします。ハガキでご連絡ください。
〒133-0051　東京都江戸川区北小岩4-41-12コーポ筑波202　近藤和人







投稿規定

新コーナー設立!!　旧コーナーともどもよろしくね！　賞品制度も健在だぞ

【Welcome To PaoPao Cafe―（パオパオカフェへようこそ―）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語りあいましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す―〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！　というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！　採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！　文字数は13字×40行程度。採用者には賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入するのだ！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、今回から写真つきの告知も新たに募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分か分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉

① 募集内容が分かる一文

テコンドー教えます！



年齢／30歳　性別／男　職業／テコンドー師範　住所／韓国○○○○～

青空の下、キム道場で私たちと一緒に精神と肉体の修行をしよう！
曲がった根性を持った若者よ、私が一から教育してあげよう！　また、そういう子供をもった親御さんからの応募も待っています。

キム・カッファン

② 名前
③ 年齢、性別、職業、住所
④ 16文字×6行程度のPRメッセージ

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOKよ！　傑作に賞品進呈。

【天晴】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写ってる人全員のPNと住所を必ず書いてね。〝天晴賞〟には賞品を進呈。
また、特にロケーションやシュチュエーションに凝った作品は、天晴内にある〝私、凝ってます♡〟コーナー宛てに送ってちょ。詳細は113P参照。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡
送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキをそのまま送ると、郵送の途中で汚れたり色が落ちたりするので注意だ。〝誘惑賞〟には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細は86Pだ。

【読者創作ストーリー】
・オリジナルの創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラは、ネオジオゲームに登場する人なら誰でもOK！　主人公は動物でもいいよ。採用者には賞品を進呈。必要事項など詳しいことは、96Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！　詳細は80P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は、毎年2月号と8月号誌上。きみの手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲー目安箱】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！　これで、脱初心者ゲーマーだ！

【ゲーム用語辞典】
・あのNF一のカルトなページ「ゲーム用語辞典」が、なんと読者参加型コーナーとしてパオパオカフェ内にリニューアルが決定！
誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！
文字数は90字以内。もちろん最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UP!?　第1回目の募集は「あ～う」です。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便箋などでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

2月18日現在

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	277M	2月23日発売予定	価格未定	100%
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	539M	春予定	価格未定	無回答
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	春予定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	346M	2月26日発売予定	29,800円	100%
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	277M	4月2日発売予定	29,800円	100%
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	539M	発売日未定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEO CD/CDZ						
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	―	3月26日発売予定	6,800円	100%ーα
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	―	春予定	価格未定	100%ーα
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	無回答
◆セガサターン						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	―	3月26日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	―	3月26日発売予定	5,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	―	5月発売予定	5,800円	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	格闘アクション	―	春発売予定	価格未定	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	SNK／夢工房	アドベンチャー	―	春発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドルエクスチェンジャー	アテナ	パズル	―	発売日未定	5,800円	98%
◆ゲームボーイ						
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ	格闘アクション	4M	3月27日発売予定	3,980円	90%

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※セガサターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は〝お買い得セット〟の値段です。

♥ユーザーの声♥

なんか3月号見たら、PS版の『リアスペ』、へんな英語がついてるんですけど…。この『DOMINATED MIND』ってなんですか？

もしかしたら『天草降臨スペシャル』みたいに、新キャラが追加されたりしてるのでしょうか？　だとしたら一体誰が？　個人的にはビッグベア希望。無理か。

●PN／赤の魔術師（群馬県）

うーん、なかなか鋭い読みですね。このプレイステーション版『リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND』は、SNKからのアナウンスによれば移植作品ではなく、プレイステーションだけの『餓狼伝説』である、ということ。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』をベースとしつつも、新キャラクター、デモムービー、新システムなどを採用したオリジナル作品になるようです。

おそらく詳しいことは来月の家庭用新作ゲーム情報で紹介できるでしょう。

しかし新システムというのも何だか気になりますが、やはりもっとも気になるのは新キャラの存在。うーん、一体誰なんですかねぇ？　…アルフレッド？　…誰だ、それ？

質問があります。ネオジオフリークは最近、セガサターンやプレイステーションの情報も載せるようになりましたが、ゲームボーイ（タカラの熱闘シリーズ）の情報は載せないのですか？

確かに完全移植とはいきませんが、ちょっと遊ぶにはよくできてるし、オリジナルにはない隠しキャラもいて、かなり楽しめると思うんですが。

今度『リアスペ』も出るみたいだし、これからでもいいのでぜひ、ゲームボーイも紹介して欲しいと思います。

●PN／EHG.（徳島県）

確かにゲームボーイの熱闘シリーズってよくできてるんですよね。ハードがお手軽だから電車の中とかでちょっと遊ぶのには最適って感じで。

というわけで、今月からネオジオフリークでもゲームボーイの情報を載せることになりました。以後よろしく。

こんなゲームあったらいいな

何ィィィィ！

『マーヴルVSカプコン（他社です）』だとぉ!?

だったらSNKもバーサス人気に便乗して『マーヴルVS SNK（仮）』やったれや!!

○「ハルクVSブライアン・バトラー」
○「ウルヴァリンVSチョイ・ボンゲ」
○「マグニートーVSゲーニッツ」
○「サイロックVS色」
○「アイアンマンVS柳生磐馬」
○「ブラックハートVSタムタム」
○「サイクロップスVS服部半蔵」
○「アポカリプスVS壊帝ユガ」
○「オメガレッドVSレニィ・クレストン」
○「サノスVSオロチ」

うおお濃ゆいぜ渋いぜ格好いいぜェ！

憲磨呂ォ!?　知らん!?

●佐伯渡さん（長崎県）

このネタ、アメコミ好きの担当の心の琴線にビビっと触れたので採用！　この調子でガンビットVSビリーの棒術対決とか、アイスマンVSリムルルの氷対決とか、サンファイアーVS草薙京の炎対決とか…って、キリがないのでヤメ。

ちなみにSNK開発にもアメコミ好きな人がいるらしいぞ。その証拠に『KOF'97』CD版のイラストギャラリーに、「VENOM」と題された暴走レオナのイラストが…。持ってる人は見てみよう。

郵　便　は　が　き

お手数ですが
50円切手を
おはりください

1 1 2 - 0 0 0 5

東京都文京区水道　2－13－12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
4月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク4月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pをご覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

2. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　）

3. ムック・増刊号などで扱って欲しいものをあげてください

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

世の中ではインフルエンザが大流行！　編集部の人間もみんなウィルスにやられてさあ大変！　そんな病原菌はコスプレパワーで吹き飛ばすぞ！　オーッス!!

色&ナコルル



●PN／色＝M・トルネード＆ナコルル＝栗根蘭（群馬県）
珍しい２人組みですな。しかし、ナコルルって毎回衣装がマイナーチェンジして何気にコスプレイヤー泣かせだよな、いえる。

覇王丸&幻十郎



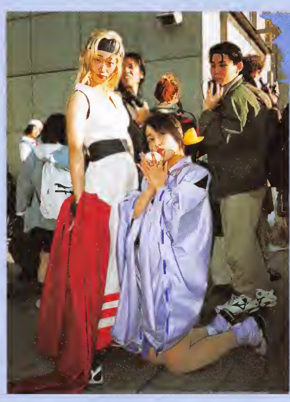
●PN／覇王丸＝東条泉＆幻十郎＝佐藤伊織（神奈川県）
覇王丸と幻十郎の勝負の結末とな。やっぱり主人公が勝つのがお約束なのかのう。２人とも、それぞれのキャラのコスプレー筋３年とあって着こなしが堂に入っててカッコいいぞ！

秦崇秀&秦崇雷



●PN／秦崇秀＝空威海霧＆秦崇雷＝柊木聖（岡山県）
新作も発表になって、ぼちぼち餓狼の季節ですな。今回は完全新キャラも登場するのでコスプレイヤーは張り切るべし！　昔っからのキャラも健在なのでそっちも忘れずにね♡

雪&一条あかり



●PN／雪＝はづきたくす＆一条あかり＝緋宮閑流（埼玉県）
雪の金髪がキレイですな。それとずいぶん色っぽいあかりちゃんですの。手に持ってるのはおまんじゅうかな？　思いっきりほおばるがよし。

覚醒・楓



★PN／KOR（東京都）
冬コミ直前にハイブリーチ２本も使って髪を脱色した根性、ほめてつかわす！　やっぱり何事にもこだわりって大切だよね！　ってことでその根性に敬意を表して天晴賞を進呈するぞ！

八神庵



●PN／小早川（大阪府）
眼鏡イオリ…って、KOF'97ネオジオCD版持ってる人じゃないと分かんないネタかも（笑）。でもこういうネタ、個人的には好きだな、うん。知らない人は今すぐCD版をゲットするべし！

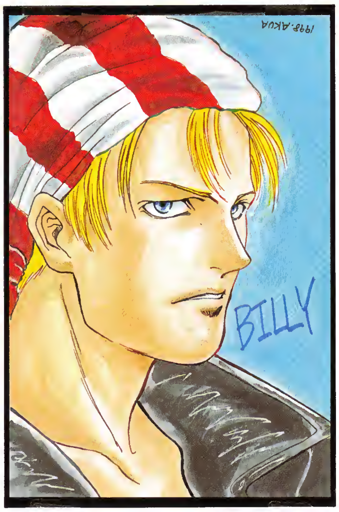
私、凝ってます♡

今月の凝ってますさんは連続写真でお送りいたします。PN／END終（覇王丸）さんとPN／吉原たかを（ナコルル）さんの作品です。「一閃！　それまで！」っていうサムライ独特の緊張感がよく表現されてますな！　う～んカッコイイぜ！　構図的にどことなく『侍魂』の演出に似てるあたりもいい感じ。倒れ方も演技派だねえ。次回作も期待してるよん♡
ってことで、来月もみんなの力作を待ってるよん！





3パーセントの誘惑



●PN／あくあ（東京都）
新作餓狼でもビリーは健在じゃよ！　ギース様も今度はゾンビじゃないみたいだし。早くプレイしたいね！



●PN／如月海（兵庫県）
オレンジといい、ピンクといいリムルルって何気に派手なんだよな。まあ、元気な彼女らしい色なんだけどね♡

●PN／なくも尚彦（奈良県）
サイコソードを出しているとことな？　飛んだあと、降りてくる時についドキドキしてしまうんだよな…、っておいらだけかにゃ？





●PN／滝竜海（愛知県）
彼の狂気の雰囲気がよく出てますな。妖しげな表情にクラクラきちゃうよ。う〜ん、悪夢でも何でも見せてくれい！

●伊藤繭さん（富山県）
お色気ムンムンの京ちゃん♡　でも普通男にお色気って言葉使わないよな（笑）。でもそんな雰囲気なんだからよしとしよう！





●PN／蒼流焔（北海道）
もしやこれは次回予告!?　次のサムライは風間兄弟のストーリーか!?　でも、天サムも実は風間中心の話だったんだよね？　知ってた？



●PN／秋風もみじ（京都府）
最近、感情ない系キャラの人気が高いよな。やっぱアレの影響なのかな？　それ抜きにしても色の人気は男女問わずなんだけど。

●PN／紫憂潤巳（京都府）
そうか、死に狂うでもしきょうとは読むもんな。なるほど。でもなんかその字のイメージとは裏腹にすっごく楽しそうでラブリー♡





●PN／潤二郎（兵庫県）
顔は見えないけど楓の頭に手を乗せてるのは守矢らしい。ほのぼの兄弟のメモリアルってか？　早くこんな３人に戻って欲しいよね。

●PN／うさぎ（愛知県）
基本はやっぱし赤ナコでしょう！　うんうん。さりげなくママハハとシクルゥの描きこみの細かさに脱帽です！





●PN／和泉等閑（神奈川県）
ハマるのもよいが受験生中はちとまずいかも。でもダメって思うと余計ハマっちゃうのが人間なんだよな。とりあえず、受験がんばれ！

●PN／香木K（福島県）
ハイパー嘉神もとい、覚醒・嘉神はお特だよね。楓と違って体力ゲージ減らないし。後ろ移動がなかなかイカスんだよな。





●PN／砂河せん（東京都）
会社っていうか、幼稚園ってかんじ（笑）。でもビリーって、妹の面倒とかもよく見てたから、保父さんに向いてるのかも…？

●PN／みうせ黒京（長野県）
題して『シンゴ乱舞』となっ？　ここまでうじゃうじゃいたらうざったいかも。なんちて。それとも、色々やってくれて便利かな？





●PN／小椋一心同体ナミ（東京都）
そうか俺、誕生日だね♡　ところでこのケーキって誰が買ってきたの？　上に乗ってる飾りがヒントになるのかな（笑）。



●PN／橘雅竜（奈良県）
草薙さん！　おめでとうございます！　卒業できたんですね！　えっ違う？　だってそれ卒業証書…、あっ、草薙さんごめんなさーい。



●PN／たろう（富山県）
セクシーレオナ!!　谷間と太股がええのう♡　若いからできる格好なんだろうけど、ほどほどにしないとお腹冷えちゃうぞ！

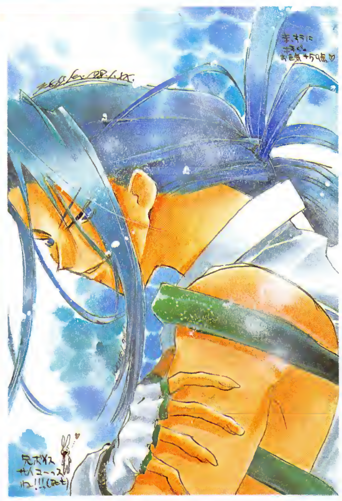
今月の誘惑賞



★PN／三色むい（福岡県）
渋い〜！　渋すぎるゾ!!　やっぱり悪人は黒がよく似合います♡　特にその唇がセクシー♡　うっかり誘惑されちまったぜ！



●PN／片桐はるか（秋田県）
社ってなんかおサルさんがつきまとうのね…。確かに君はファンキーモンキーって感じのトコあるけど（意味不明…）。



●PN／西ユキイ（大阪府）
兄貴ボイスで死亡したギャルはどれくらいいるのやら(笑)。とりあえず静かなゲーセンだと恥ずかしくて使えんよな、トホホ。

ボスキャラ列伝

格ゲー、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームのボスキャラを紹介するコーナー「ボスキャラ列伝」。今回は『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のボスキャラ、ヴォルフガング・クラウザーを紹介するぞ！

ヴォルフガング・クラウザー
～リアルバウト餓狼伝説スペシャル

クラウザーは『RB餓狼SP』以外にも、『餓狼伝説2』と『餓狼伝説スペシャル』のボスキャラとして登場している。しかし、今回は最新作『RB餓狼SP』のクラウザーをピックアップして紹介するぞ。

まず最初に、クラウザーの強さがどの程度なのか、結果から述べておこう。ズバリ弱い！　このゲームでクラウザーまで勝ち抜けた人なら、まず負けることはないといい切れるほど弱い。

潜在能力のギガティックサイクロンの威力は結構高いものの、それ以外にボスとして突出した点がまったくない。他の格ゲーのボスキャラにありがちな、CPU独自の読みや反応のよさもないため、実にあっさり倒せてしまう。

キャラの設定は、名門シュトロハイム家の当主にしてギースの異母弟。ギース不在の『餓狼伝説2』では、キング・オブ・ファイターズの招待状を出した張本人である。年齢は不明だが、異母弟のためギースよりは若いのだろう。

ブランデーを片手にオペラを観るという粋な面もある。



ヴォルフガング・クラウザー
PROFILE

格闘スタイル：総合格闘術
国籍：ドイツ
職業：シュトロハイム城・城主
誕生日：不明
年齢：不明
身長：200cm
体重：145kg
血液型：A型
趣味：中世の骨董品収集
好きな食べ物：血のしたたるステーキ
嫌いな物：虚栄、虚構
大切な物：騎士道精神
得意スポーツ：スポーツ万能だが、興味なし
好きな音楽：クラシック
特技：ギャンブル全般



クラウザーに何が起こったのか!?　このあとローレンスが…

強さの証

検証1 攻撃力

攻撃力はボスとしては低い。潜在能力のギガティックサイクロン、レベル3までためた超必殺技のカイザーウェイブは、一撃で体力ゲージの5分の3程度を奪うものの、ギガティック～は使えるようになる条件が厳しいし、カイザー～はレベル3までためるには時間がかかりすぎて使えない。隠し潜在能力は、連続技に組みこめていい感じだけどね。

検証2 防御力

これも低いといわざるをえないだろう。元々このゲーム自体、防御力が高く設定されておらず、全キャラクターの防御力がまったく同じ。

数値的なもので望めないなら、強力な対空技や割りこみ技で補いたいが、クラウザーには当て身投げがあるだけ。小ジャンプなどで跳びこまれまくると、かなりピンチの状況に追いこまれてしまう。

検証3 スピード

普通に歩くスピードもダッシュスピードも遅い。相手を惑わせることができるようなワープ技もないので、やはり低い評価に…。レッグトマホークがわりとスピードもあって、よほど食いこまない限り、コマンド投げ以外では反撃を受けないという優れ技だけど、これもライン移動で逃げられると連続技の的。リーチの長さで補うにも限度があるしね。

検証4 難易度

CPUが潜在能力を使える状態になったら多少の注意が必要。しかし、ジャンプ攻撃をわざと空振りしてガードさせ着地で投げ、というCPU戦お決まりの方法が悲しいまでに有効。これ以外にもキャラによって色々あるけど、普通に跳びこんで連続技を狙っているだけでも、なんとかなってしまう。強すぎるのもイヤだけど弱すぎるのもね。

総合評価

検証データのすべてが弱いとなっている以上、総合評価も当然低い。格ゲーのボス中最弱とまではいわないが、かなり弱いのは確か。隠しでナイトメアギースが控えているからかもしれないが。

注意点は潜在能力だけ。これで一発逆転を食らって負けることはあるかもしれないけど、初心者さんでも2～3回闘えば倒せるでしょう。



適当に跳びこんでるだけでもOK！　私の足はどう!?

ボスデータ評価表

攻撃力	防御力	スピード	難易度	総合
C	D	E	E	D

※ボスデータの評価表はS～Eの6段階で評価しており、Sに近いほど優秀です。

クラウザーのここが嫌だ!



ギガティックぅ〜。Oh My Sit!!

CPUクラウザーで嫌な点はただ一つ。それは潜在能力のギガティックサイクロンだ。体力ゲージ半分以下、なおかつパワーゲージがMAXまでたまっていないと出せないという厳しい制限があるものの、この状態になったCPUクラウザーはとっても危険。

なぜなら、この技は必殺技の投げ技なのだが、その投げ間合いが異常に広く、しかもCPUはこちらがその間合いに入ると、ほぼ確実にこの技で投げてくる。そのさまは、まさに吸いこまれていくよう。

潜在能力を出せる状態のクラウザーには、くれぐれも近づかないようにしたい。



P. POWERのクラウザーは危険。パワーチャージをガードされたら…

攻略!! クラウザーを倒せ!

全部のキャラでできるのが、ジャンプ攻撃を空振りして着地と同時にクラウザーを投げてしまうというもの。

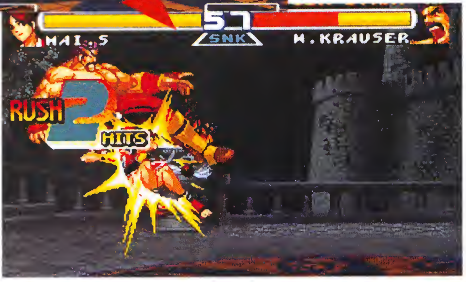
具体的には、開幕にクラウザーにちょっと近づいてジャンプ。ジャンプ攻撃を早めに出してわざと空振りをする。するとクラウザーは、ガードポーズをとったまま何もしてこないので着地後投げる。あとはクラウザーの起き上がりにジャンプ攻撃を空振りして〜と繰り返せばいい。コマンド投げがあるキャラだったらそれでOK。ないキャラも普通の投げで大丈夫だ。

注意点はクラウザーが画面端にいくと、起き上がりにレッグトマホークを出してくる確率が高いこと。画面端に追いつめたら、ワンテンポ待ってから跳びこむようにしよう。

補足を。フランコはこの方法がイマイチやりにくい。以下の方法で倒そう。しゃがんで待ち、クラウザーが近づいてきたら、しゃがみC↓キャンセルゴールデンボンバーをガードさせる。するとクラウザーは当て身投げを空振りすることがあるので、そのスキに連続技を決めよう。当て身投げをしてこなかったら、しゃがみCからやり直しだ。

舞ちゃんなら、クラウザーを投げたあと…





必殺忍蜂が入ります。出せる状態なら超必殺忍蜂でも可



しゃがみCからゴールデンボンバーを出してガードさせよう



なぜかクラウザーは当て身投げを空振り。立ちAからの連続技を決めよう

10割を狙おう

弱いクラウザーを支える技、ギガティックサイクロンを使った状況限定の10割を紹介。

対戦で狙える機会も結構多いので、これを知っておけば相手にかなりのプレッシャーをかけることができるだろう。

決められる状況は相手がダウン回避をした時。ダウン回避をして転がっている途中をコマンド投げで投げることができるのだ。

●ジャンプC↓近距離立ちC・C(2段目)↓キャンセルレッグトマホーク↓(ライン移動して)ギガティックサイクロン

レッグトマホークで相手がダウンしたら、すかさずダッシュしてライン移動をしておく。そして、相手がダウン回避してきたらしめたもの。その転がり中をギガティックサイクロンで投げてしまおう。

潜在能力が使えない時は、デンジャラススルーを使うといいぞ。

レッグトマホークがヒットしたら相手はダウンする



起き攻めを嫌った相手がダウン回避でスウェーラインに逃げようものなら…





転がり中を吸われてギガティックー! ボブはもちろん昇天

NEO·GEO | P S | S S | G B

ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。さらに今月からはゲームボーイのソフトも合わせて紹介していくのだ！

GB

ゲームボーイ

あの名作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』がかわいくディフォルメされ、ゲームボーイに登場。ちゃんとライン移動もある本格派なのだ。

熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル

タカラ
3月27日発売予定　3,980円
格闘アクション

小さいからってナメるなよ！

2ラインシステム

『リアスペ』独特のシステムといえば、手前、奥にラインが存在する「2ラインシステム」。なんとこの『熱闘』でも2ラインシステムは健在！ 相手の攻撃をライン移動でかわし、反撃に持ちこむといった駆け引きが楽しめるようになっているのだ。

コーナーバトルも健在

バトルフィールドの両サイドにある障害物を破壊すると相手を気絶させることができる「コーナーバトル」ももちろん健在。相手をはじに追いつめて、一発逆転を狙え！



これがパッケージイラスト。上部中央の人影はもしや…？


ダックVSビリー。三節棍もバッチリ再現


スーパーゲームボーイを使うとこんなフレームがつく


背景もけっこう細かいところまで再現してあるぞ


見よ！　小っちゃくてもちゃんとライン移動してるぞ


小さくなってもキム先生はもちろん更正を忘れません


コーナーバトルでは、なぜかコアラが降ってくる！

登場キャラ

今回登場するキャラは全部で12体＋α。どいつもこいつもかわいくディフォルメされての登場だ！



ズラリとならんだキャラセレクト画面









隠しキャラでギースが!?

なんとあのギース・ハワードが隠しキャラで存在する、との情報をキャッチ。
最初のキャラセレクト画面にはいないものの、何らかの条件で使うことができるらしい。さらに、隠しキャラはギースだけじゃないというウワサも…!?

熱闘シリーズの歴史

今回の『熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル』で7作目となるタカラの熱闘シリーズ。ここでは今までどんな作品が出たのか、ちょっとだけおさらいしちゃおう。

'94年6月 熱闘サムライスピリッツ
'94年7月 熱闘餓狼伝説2
'95年2月 熱闘ワールドヒーローズ2JET
'96年4月 熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
'96年8月 熱闘サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
'97年8月 熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96





NG CD

家庭用CD

〜幕末浪漫〜月華の剣士

ROM版に続いての登場となるネオジオCD版。おなじみのデモカットなどはもちろん、他にもデモビューアなどの新機能がついたぞ。

SNK
3月26日発売予定　6,800円
格闘アクション

描き下ろし多数！GALLERYは必見

サバイバルモード

ネオジオROM版に引き続いての登場となるCD版では、MVS（アーケード）、ネオジオROM版にあったタイムアタックモードに代わってサバイバルモードがついた。

タイムアタックモードが一定時間内に何人の敵を倒せるか競うモードであるのに対し、このサバイバルモードは1本の体力ゲージで何人の敵を倒せるかを競うモードになっている。



トレーニングモードではCPUアクションを変更可能

デモビューア

オプションメニューに新たに追加された項目で、クリアしたキャラのゲーム中のデモ（エンディングをふくむ）を、まとめて見ることができるモード。

また以下のクリア条件をすべて満たすと、「GALLERY」モードが出現し、描き下ろしイラストが見られるようになるのだ！

GALLERY出現条件
①全キャラでストーリーモードをクリアする。
②いずれか任意のキャラ1体でLv2以上のショートモードをクリアする。
③いずれか任意のキャラ1体でLv1のショートモードをクリアする。


楓&守矢&雪の仲良し兄弟3ショット

その他

その他の変更点としては、ステージ前演出などをカットして、ロード時間を短縮する「デモカット」機能の追加などがある。

もちろんBGMはアレンジバージョンになり、また対戦後のメッセージも音声入りになっているぞ。

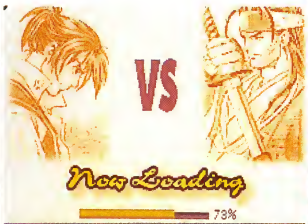

かな〜りイッちゃってる紫鏡。嬉しそう!?



もちろんボスキャラ2人もコマンドを入力すれば使えるぞ



こちらもロード画面。SD鷲塚カワイイッス



新たに描き起こされたロード画面

NG ROM

家庭用ROM

ブレイジングスター

2月26日に急きょ発売となったネオジオROM版『ブレイジングスター』。家庭用では、隠しキャラだった山崎姉妹が最初から使えるのだ。

夢工房
発売中　29,800円
シューティング

ナオミ&カオルも使えるぞ！

家庭用『ブレイジングスター』の最大のウリは、なんといっても隠しキャラのナオミ・ヤマザキとカオル・ヤマザキが初めから選択可能なこと。

もちろん家庭用ならではの機能、レベルセレクト（難易度設定）もアリ。

またネオジオROM版にはめずらしく、コンティニュー回数が無限になっているぞ。



男ならナオミ姉さんを使うべし！　女でも使え！


DINO135の勇姿。技巧派用だ



男ならカオルを使うべし以下省略


ポッドもついてるDINO246



機体選択後に難易度選択があるのだ

SS

セガサターン

SS版『KOF'97』の新しい画面写真が届いたぞ！　もちろん今回も拡張カートリッジ使用だから、動きもかな～りスムーズなのだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK
3月26日発売予定（拡張RAM専用）
5,800円
拡張RAM同梱版　7,800円
格闘アクション

発売まで待てない！期待の新画面写真

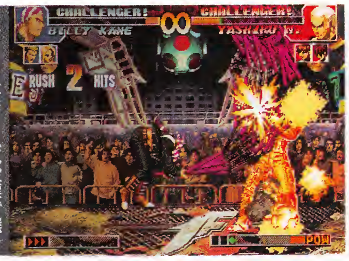
今回も画面写真がタップリ届いたので、語るよりまず、とにかく見てもらおう。京が、庵が、真吾が、キミのサターンで動き回る日ももうすぐ！　期待を裏切らないデキなので、楽しみに待っていよう！



京と庵の宿命の対決！　どちらの炎が勝つのか？


山崎も参戦！　彼の秘密が今明かされる…


エキストラモードのパワーアップため


ビリーはNF人気投票で選ばれKOFに再登場


真吾も今回から新登場。炎は出るか？（出ないって）

PS

プレイステーション

こちらも発売まであと1月をきった『剣客指南パック』。もちろん今回も画面写真を大量にお届けだ！　うーん、発売が待ち遠しい！

サムライスピリッツ剣客指南パック

SNK
3月26日発売予定　5,800円
格闘アクション

サムライスピリッツ



'93年発売。元祖カタナバトルとして注目を集める。ダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップするという怒りゲージの存在も新鮮だった。

真サムライスピリッツ



'94年発売。前作からタムタムが消え、代わりに牙神幻十郎、チャムチャム、花諷院和狆、ナインハルト・ズィーガーの4人が新キャラとして加わった。

イメージイラストも公開しちゃうぞ！

なんと初代、真サムともに、新たにイメージイラストが描き起こされているぞ。このイラストにも注目しておこう。


ナコルルのアンヌ　ムツベを服部半蔵が分身でかわす


タムタムが使えるのはこの初代と『天草降臨』だけだ


こちらも今回初登場、和狆の武器破壊必殺技


覇王丸の宿命のライバル、幻十郎は真サムより登場！

※画面写真は開発中のものです。









ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO™

エディットOK？京とKOF'97に挑むのは、はたして誰か!?

あのKOFが今度はアドベンチャーに!!
というわけで早くも話題騒然の
『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』の続報だ！
今回はアドベンチャーパートの解説と、
あの気になる新キャラクターを紹介するぞ。

SNK/夢工房	
業務用MVS	−
家庭用ROM	−
家庭用CD	−
SS	−
PS	'98年春発売予定／5,800円
	アドベンチャー

アドベンチャーパート解説

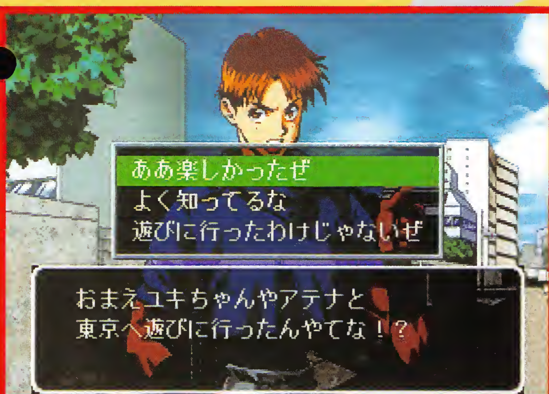
『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』では、選択肢によってその後の展開だけでなく、キャラクターの対応も変化する。

しかも選択した行動は、キャラクターの好感度と密接に関係しているのだ。最終章である「キング・オブ・ファイターズ編」で誰が京の仲間になるかは、この選択にかかっているといっていい。

したがってその場の状況判断はもちろん、キャラクターの性格なども考えて行動しないと、とんでもない結果になることも…？

例

ユキやアテナと東京にいったという京に、アテナに気のあるケンスウは…。



分　岐

① ああ、楽しかったぜ



好感度　マイナス

② よく知ってるな



好感度　プラス

③ 遊びにいったわけじゃないぜ



好感度　変化なし

※画面写真はすべて開発中のものです。

新キャラクター紹介

草薙葵



京の従姉妹であり、蒼司の妹。性格はまっすぐで強気。男勝りな反面、兄・蒼司の事を盲信的なまでに慕っている。
蒼司が格闘から身を引いたのは、京に原因があるのではないかと一方的に思いこんでおり、京に対してのみ心を閉ざしている。
しかし本来は世話好きで明るい性格であり、すべては兄を愛するあまりのことである。実は趣味がバイクであるといった、京との共通点も多いのだが…。



草薙一族でありながら、オロチの技を使うという葵。彼女に一体何が…

草薙蒼司



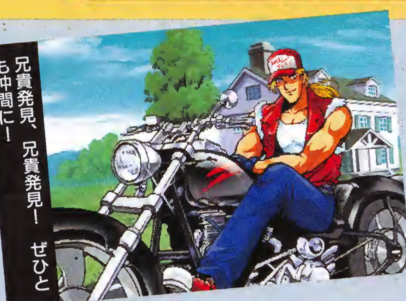
草薙京の従兄弟。穏やかでやさしく、頼りになる性格であり、京からは兄のように慕われ、尊敬されている。
現在はごく普通の家庭を持ち、平凡な社会生活を送っている彼だが、昔は草薙流古武術を極めんと修行の日々を送っていた。しかしある時を境に、格闘家の道を捨ててしまった彼の秘密は、今の京にはまだ謎である。



京が兄とも慕う人物だが…、その実力を見せる時はくるのか？

おなじみのキャラたち

2月号で紹介した画面写真や、ストーリーを見てもらえば分かるように、『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』には、おなじみのKOFキャラたちが続々登場するぞ。
前ページでも解説した通り、キャラクターを仲間にするには、うまく行動を選択していかなければならない。
君は理想のエディットチームを組むことができるかな？



兄貴発見、兄貴発見！　ぜひとも仲間に！



いつにもまして頼りがいのありそうなリョウだ



ビリーがいるということは、当然ギースも？



三種の神器チームを組むことも可能なのだろうか…？

キャラクターテキスト

リムルル

姉と同じ想いを抱き小さい体で大自然を守る元気娘リムルルに迫る!





大自然のおしおきだよ!

必殺技



相手を凍らせ突き飛ばす。うまくすれば場外に飛ばせるぞ



花の形をした凍りが地面から上昇する技



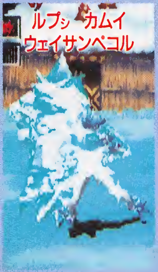
羅刹では飛んでいく氷の軌道が変わる



相手を飛び越える馬跳びのような技



地面を凍らせて相手を転ばせる。相手の転び方がおもしろいのだ



転びながら相手に頭突きをくらわす豪快な技。痛そう…



ふっとび中に相手を攻撃できる技。でも判定はないんだよね



氷に乗って空中へ避難。移動にしか使えなかったりする



掛け声通り、槍が飛び出し相手を貫く技



氷を鏡のように突き出す



巨大氷を投げる。あの大きさを軽々持ち上げるリムって…



氷の力を身にまとい、通常攻撃で相手を凍らせる

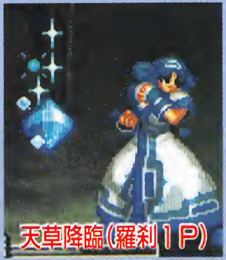
衣装


斬紅郎(羅刹1P)
地が紺に、オレンジと赤のライン。何気に目立つ色かも


斬紅郎(修羅1P)
実は色的にナコルルの逆パターンだったりする


天草降臨(修羅2P)
コンルの色にちかい配色。全作品中一番涼しげな色合い


侍魂(修羅2P)
色がオレンジと少し派手。見やすくていいけどね


天草降臨(羅刹1P)
ちょっと色づかいは地味目に青で統一!

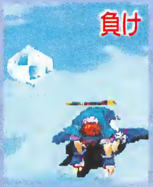

侍魂(羅刹2P)
女の子らしいピンク色♡コンルもピンクなのだ!

ポーズ


勝ち
元気にガッツポーズ!


息切れ状態
マジ苦しそう。しばらくすれば回復するけどね


登場(羅刹)
さーてやるかぁ! なんて言葉が聞こえてきそう


負け
がっくり、落ちこみポーズ。がんばったのにね

プロフィール

流儀:シカンナカムイ流刀舞術
生年月日:1774年(明和11年)7月6日夕方
出身地:アイヌモシリ カムイコタン
身長:5尺
体重:——
三体数:2尺3寸、1尺6寸、2尺7寸
家族構成:祖父「サノウク」、祖母「モナシリ」、姉「ナコルル」
宝物:姉にもらった首飾り
好きなもの:かき氷
嫌いなもの:唐辛子
趣向:精霊の声を聴くこと
尊敬する人:姉
複合感情:子供扱いされること
剣の道について:憧れの姉へ近づく方法

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
37位	19位	9位	18位	12位	9位

※プロフィールおよび技の写真は『侍魂～サムライスピリッツ～』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

憧れの姉をめざし修行に励む リムルルの魅力に迫る！

姉の役に立ちたくて…リムルル旅立ちの理由

巫女としては未熟だが、大自然を乱そうとする邪悪な存在に気づき、その根源を絶つために、生まれ育ったカムイコタンから旅立つことになったリムルル。

その旅立ちの理由は、姉であるナコルルと同じなのだが、リムルルの場合、大自然のためや巫女としての務めというよりも、「ナコルル姉様の手助けがしたい！」という気持ちの方が大きいようだ。一方ナコルルはというと、どうやらリムルルが旅に出ることに反対しているようだ。確かにナコルルとしては、危険な闘いに妹を巻きこみたくないという姉心があるのだろう。リムルルも、そんな姉の気持ちを分かってはいるのだろうが、何があっても姉の手助けをという精神を崩すことなく、今日まで旅を続けている。

そして『侍魂』では、その憧れの姉にもらったというネックレスをして闘いに挑んでいるのだった。



姉の遺志を継ぐ決心をするリムルル

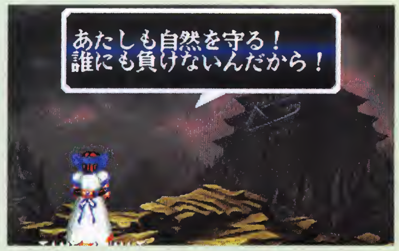
巫女としてのリムルル

姉の力にはおよばないが、巫女としての力を持っているリムルル。当然、巫女の仕事もこなしている。

巫女としてのおもな仕事は、自然に害をおよぼす「モノ」を排除すること。その役割を果たすべく、ナコルルと同様に幼い頃より体術や剣術を学んでいたようだ。

その習練の中で最も重要とされているのが『精神力』を鍛える修行。どうやらリムルルは、この精神力を高める修行が最も苦手とするものらしい。確かに、いつも元気に跳ねまわっている彼女の性格からいって、向いてないといわれると妙に納得してしまう。


戦士といってもやっぱりまだまだ子供っぽいね



決意も新たにいざ天草城へ！ いく手には困難だらけなのだ！

最高の友達にして良きパートナー

リムルルにもナコルル同様、生まれ持って「巫女」としての資質が備わっていた。本人にはあまりその自覚はなかったようだが、小さい頃から特に意識しないで精霊たちと遊んでいたようだ。

そのせいか、リムルルにとって精霊と話をするということは「趣味」というより「遊び」に近い感覚があるらしい。幼い頃より、将来の夢の話やたあいもない世間話を、精霊たちと交わしながらリムルルは成長してきたのだ。

そして、その時に特に仲が良かったのが氷の妖精コンルなのだという。旅に出る時は片時もリムルルの側を離れないようとはしないコンル。リムルルの技もコンルと協力して出すものが多い。リムルルとコンルの関係を一言でいうなら、友達でありよきパートナーということになるだろうか。



悪いことはしてないんだし、ゆるしてもらわなくっちゃね♡

相関キャラ



ナコルル

リムルルの姉。アイヌの巫女で戦士でもある。大自然を守ることを使命とし、そのために命をも捧げる覚悟がある。やさしくて強いナコルル姉さまはリムルルの理想なのだ！

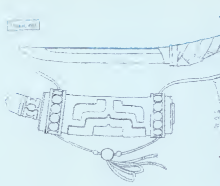
コンル

リムルルと一緒に闘っている氷の精霊。つねにリムルルと一緒に行動している。よってコンルを使った技も多い。



働きすぎたコンルが溶けた!? パートナーは大切にね！

武器・刀剣



刀銘：ハハクル
作：カムイコタンの刀匠
作日：不明
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：アイヌ　メノコマキリ
刀身：1尺2寸
造りこみ：——

説明：宝刀チチウシをもとに、カムイコタンの刀工が作りあげた女性用の小太刀。リムルルが初めてカムイコタンを出て、大自然を汚す魔物と対峙する旅に出る時に、村長をはじめ、コタンの人々から贈られたものである。宝刀チチウシにはおよばないが、その作りはすべて、まだ未熟なリムルルの動きを想定して作られており、彼女にとっては非常に扱いやすいものとなっている。また、ハハクルを鍛えあげる際、真っ赤に焼かれた刀身に氷の結晶を何度もまぶし、刀の表面温度が高くならないように工夫されている。これは、リムルルが氷の妖精コンルとともに闘うことを考慮に入れてのことであろう。

ワンポイントキャラクターレッスン

リムルルの友達精霊について迫ってみよう！

精霊とは、肉体を持たない存在や、自然界の精や超自然の力のこと。場合によっては場所自体をさしていうこともあるそうだ。

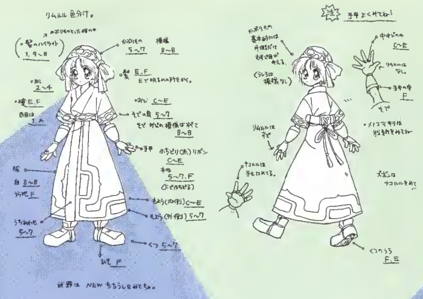
妖精、小妖精、家や仕事場の住民、怪物、悪霊、天使など、さまざまな様相で現れ、人間界に密接した世界に住み、変幻自在の超自然的な存在なので、善かれ悪しかれ人間のすることに干渉すると信じられている。

彼らは、特定の状況のもとで見ることができたり、透視力を持つ人々が見ることができるなど、不可視の領域にいると信じられている。そのせいか、世界の宗教や伝説の中にたくさん出てくる。

その美醜、大小、善悪などの性状は地域、時代によって異なるが、一般的には人間に近い姿や性質を持っていて、良心や節操にかけることが多く、気まぐれで人間からの親切には大袈裟な返礼をし、じゃけんにされると手酷い仕返しをしてくるという。自分に正直というか、どこか子供っぽい存在のようだ。

設定原画







サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
(CV/桜井智)



真サムライスピリッツ

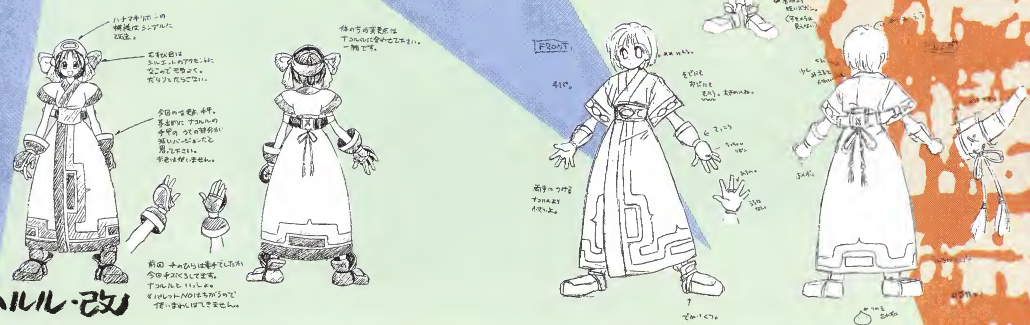




デザイナー様のお言葉

今度のリムルルは気に入ってもらえたでしょうか!!　僕としては精一杯リムルルを表現してみました。

これからも、もっともっとリムルルを突きつめていきたいと思いますので、応援よろしくお願いしま〜〜〜す。



リムルル・改



サムライスピリッツ
天草降臨(CV/松本恵)



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q リムルルのモデルになった人物はいるのでしょうか？

A 特にいませんが、強いていえば「静のナコルル」に対して「動のリムルル」というイメージです。

Q リムルルを設定した時のエピソードなどありましたらお聞かせください。

A 真サムの「ナコルル」ステージの背景にリムルルを出した時点である程度イメージは固まってました。ただチーム内でも最後まで悩んだのが性格設定でした。真サムのイメージではおとなしい女の子のイメージが強く、実際ユーザーの方もそうイメージしていたと思いますが、どうしてもナコルルとの性格設定と重なってしまい、なにより姉妹で性格が同じというのも芸がないと思い、思い切って「明るい活発な女の子」にしました。当初は「リムルルはもっと清楚な方がいい！」というスタッフもいましたが、結果的にはよかったと思います。

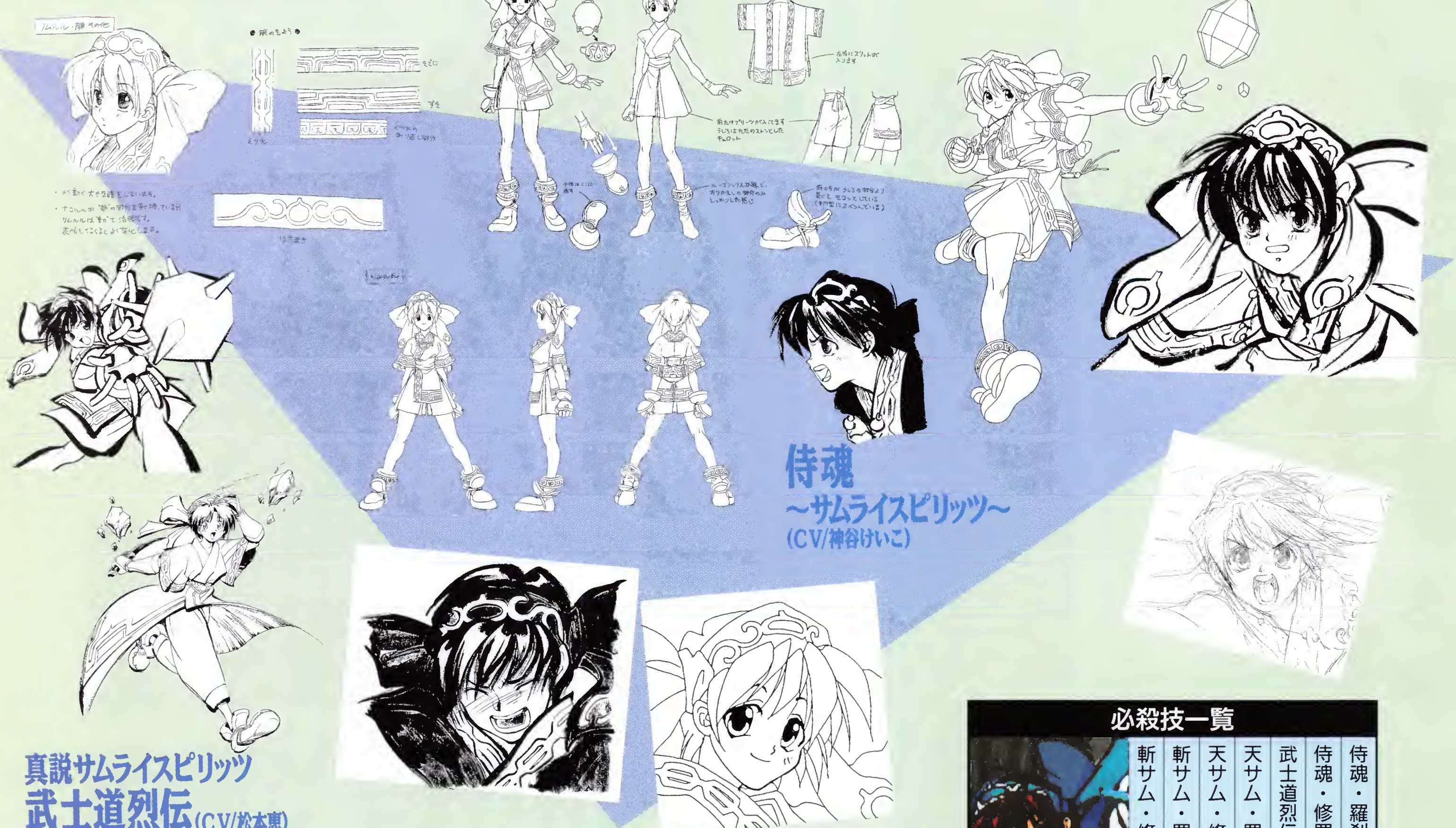
Q 『侍魂』で衣装が大幅に変更されましたが、キュロットになったのはどうしてですか？　また、あの格好で寒くないのですか？

A 3Dになった時点で、よりリムルルのキャラクター性を強調したいなと思い、「多少の寒さは、元気でカバー！」をコンセプトにキュロットにしました。

Q 『天草降臨』勝ちデモでコンルが何か食べているように見えますが…？

A ご褒美の「おやつ」です。コンルもリムルルと同じく、まだまだ子供なのでおやつには目がないのです。

▶キャラクターテキスト



特選メッセージ

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

●勝ち台詞
・大自然のおしおきだよ！

サムライスピリッツ 天草降臨

●対戦前メッセージ
・もう子供じゃないもん！ 甘くみちゃ駄目だよ!!
・あなたの頭、あたしのコンルで冷やしてあげる!!

●勝利メッセージ
〈修羅〉
・きっと許してくれるよね、コンル？（対人戦）
・もうっ、大自然のおしおきだよ！（対CPU戦）
・ふうっ、なんとか勝てたよ、コンル！（対CPU戦・断末奥義）

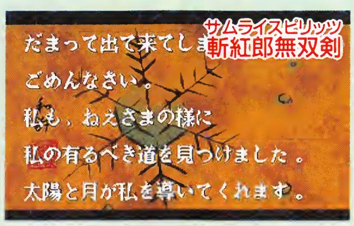
●勝利メッセージ
〈羅刹〉
・自然は大事にするんだよ！ 分かった！（対人戦）
・あのぉ…許して、くれるよね!?（対CPU戦）
・もうっ、本気で闘っちゃったよぉ！（対CPU戦・断末奥義）

侍魂～サムライスピリッツ～

●勝利メッセージ
〈修羅〉
・ふ～んだ！ 反省するまで凍ってれば
・ねぇねぇ、こんなところで寝ちゃうと風邪ひいちゃうよ。

●勝利メッセージ
〈羅刹〉
・ねぇ、おばあちゃん。私、頑張ってるよ。
・ねえさま、私のこと見守っててね。（対ナコルル戦除く）

エンディング



１つの旅が終わった。けれども再び新たな旅が待っているのだった



おばあちゃんのためにも早く帰らなくちゃね！



コンルもすっかり元気になって元気コンビ復活なのだ！

次号予告

次号のキャラクターテキストは、『サイコソルジャー』で初登場し、KOFシリーズには毎回欠かさず出場を果たし、日々修行に励んでいるという自称アテナの恋人、椎拳崇が登場だ！
豪快な肉マンの食いっぷりには定評がある彼の魅力にぐ～っと迫っていくぞ！

必殺技一覧



	斬サム・修羅	斬サム・羅刹	天サム・修刹	天サム・羅刹	武士道烈伝	侍魂・修羅	侍魂・羅刹
必殺技							
カムイ　シトゥキ	○		○		○		○
コンル　メム	○	○	○		○		○
ルプシ　クアレ	○	○		○	○		
コンル　シラル	○	○	○		○	○	○
ルプシ　テク　ヌム(チィウ)	○						
コンル　ノンノ	○		○		○	○	
ルプシ　トゥム		○		○	○		○
ルプシ テク ヌム(ヤク)		○					
ウプン　オフ		○		○	○	○	
テルケ ポン オンカミクル						○	○
ルプシ　クアレ(ニシ)			○			○	
ルプシ　テク　ヌム						○	
エプンキネ　コンル						○	
ルプシ カムイ ウェイサンペコル			○	○			○
ルプシ　クアレ(トイトイ)				○			○
コンル　シラル			○			○	
トゥリ　ウプン　オフ					○		
コンル　イクシペ					○		
オカイ　コンルノンノ					○		
カント　イノンノ					○		
シイカ　イノンノ					○		
ワッカ　シクテ					○		
アトゥイ　シクテ					○		
武器飛ばし技							
ルプシ　カムイ　エムシ	○	○					
ルプシ　カムイ　エムシ(ニシ)			○				
ルプシ カムイ エムシ(トイトイ)				○			
成長奥義							
ルプシ　レラ　エムシ					○		
ルプシ　カント　エムシ					○		
ルプシ　カムイ　エムシ					○		
秘奥義							
コンル　ラクル					○		
ルプシ　カムイ　エムシ(ニシ)						○	
ルプシ カムイ エムシ(トイトイ)							○

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

-ROUND 21-

声優を目指すみんなへ 僕が"庵"になったわけ

読者の中でも人気の高い『声優』という職業。憧れだけにはとどまらず、実際に目指している人も多いんじゃないかな？
今回は、声優を志望する人にとっては大先輩でもある安井さんに、この世界に入った経緯や演じることへの心構えを聞いてみよう！

演劇をはじめたきっかけは大河ドラマ&刑事もの!?

皆さん、こんにちは。感動の長野オリンピックも終わり、今やもう、梅もほころぶ3月。春はすぐそこですね。

さて、春といえば進学、就職の季節ですが、今回は"声優業"について語って欲しいということなので、少しばかり"こそばゆい"けれど、ちょっとだけお答えしましょう。

僕はよく知らないのですが、最近ゲームやアニメの声優になりたいという人が結構多いんだそうですね。

僕が中学や高校の頃は、人が声を吹きこんで作るゲームなんて見たこともなかったし、テレビアニメはあってもその声優になりたい、なんていう話は聞いたこともありませんでした。もちろん僕自身も、そんなことは当時まったく考えていなかったと思います。

ただドラマは好きで、刑事ものやNHKの大河ドラマなどはかなり熱心に観ており、"演じる"ことについて憧れを持っていましたね。

吸収することの多かった劇団での経験

そんなわけで、地元の劇団に出入りした時期もあるけれど、やはりもっと専門的に勉強したいということで、まず東京に出て大学の演劇科に入り、卒業と同時に、大河ドラマや刑事ドラマでおなじみの俳優さんがたくさん所属している、劇団の養成所に入ったのです。

劇団では稽古場での身体訓練や、大小さまざまな演劇公演への出演を通して、"演じる"ということの奥行きの深さを色々な先輩の俳優さんや演出家の人たちから教わりました。

今の僕が、まがりなりにも"演じる"ことを生業にしていられるのは、その劇団で学んだおかげだと思っています。

多種多様な声優の仕事も大切なことはひとつ

でまァ、そんな僕が今やKOFの人気キャラ、八神庵の声までやらせていただいているわけで、このマルチな時代に"声優業"という部分にまで自分の仕事の幅が広がったのは、本当にラッキーなことだと思っています。

しかし、一口に"声優業"といっても、声の仕事はゲームやアニメ以外にも、外国映画（ドラマ）の吹き替えやテレビ番組、CMのナレーション、ラジオ、教材や職業研修用ビデオのナレーションといったものなど、たくさんあります。

そして、どの分野でも共通して必要なことは、日本語に対するきちんとした理解や発音といった基本的なことも色々ありますが、僕が特に大切にしたいと思っているのは、どの仕事であれ"いかに演じるか"ということ。つまり、台本や原稿に書かれている様々な言葉を、どういう気持ちでいうのか、相手に伝えるのか、ということなんです。

例えば、それが俺の台詞なら、俺っぽくクールにそれらしくしゃべるというより、その時の俺がどういう気持ちでその台詞をいっているのかを大切にしたいんです。難しいかな？

まァ、理屈なんてものはいくらでもあります。要は、とにかくやってみることです。ますます分からない？ ごめんね。ハハハ。

というわけで、字数がなくなってしまいました。ではまた次回!!





八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS 京』

安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4～5年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97）／サンセルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

俺に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。

今回は、ライブでは張り切りすぎたかも～という庵大好きギャルさんからの質問です。

それにしても、ライブで話題になった『安井巨乳好き疑惑』は本当ですか？ 安井さん!!

Q：俺の新曲よかったです！ レコーディングのエピソードなどありましたら教えて♡

PN／一瀬楓（山形県）

A：あなたはライブに来てくださったんですね。ありがとうございます。

さて、レコーディングのエピソードですが、新曲『NEVER LOSE MY WAY』は先日の劇中にレコーディングされたので、ライブの大きな流れを止めないために、ひたすら間違えないように歌った、これに尽きますな。

そう、ライブの流れには本当に逆らえない。ただただお芝居の流れに乗っかった発言をしただけなのに、今や一部で『巨乳好き』といわれてしまっているワタシ…。私生活でも本当にそんな趣味はないんですよ。お願い、信じて!!

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入り八神庵ポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!! 4月号」係
締切りは4月9日必着。発表は6月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
2月号の当選者は、京都府の西口愛里さん。おめでとう！

野中政宏の へへ、燃えたろ？ 第9回

ライブといえば、すべてが生の出来事。よって何が起こるかは、スタッフはもちろん出演者にも予測できないという。そして、1月におこなわれたDJステーションライブもまた例外ではなく…！
あの時、ライブに出演した声優陣に何が起こったのか!?　野中氏の貴重な現場のレポートをお届けしま〜す。う〜ん、デンジャラス!!



野中政宏 のなか まさひろ PROFILE

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙京（KOFシリーズ）／首斬り破沙羅（サムライシリーズ）　その他の仕事：FM守口にてDJ、CMのナレーションなど

忘れられないあの興奮！ DJSライブの〝生〟芝居

台詞を合わせる度に生まれるアドリブ！

みんな、燃えてるかい!?
今回はね、今月の18日にCDが発売されるということもあって、DJステーションライブの話。
先月のコラムで、〝SNK声優一座〟の座長＝安井さんが、座を代表してスタッフの皆様やバンドの方々にお礼をいってくれているので、僕は役者の話をメインにしよう。
さて、今回のライブはリハから本番まで、一度として同じ芝居になったことがないほどみんなノリノリだったのだ。僕ら役者も、楽しみにしてたからね。そのエネルギーが一気に爆発したかのように、リハ初日からアドリブの応酬。
スタジオは笑いの渦に包まれていたのだった。
ちなみに、僕が考えたアドリブの中で一番のお気に入りは、ユキと京が踊るシーン。リハ2日目がはじまる前、ユキ役の小島朋子ちゃんを「あのシーン、踊らない？」って誘った時の、朋子ちゃんの嬉しそうな（？）笑顔！　やっぱ、みんな遊びたいんだよね。

気弱な京をいじめるリムルル＆舞ちゃん!?

そんな、面白ければなんでもOKという無法地帯の中で、凄いアドリブを考え出す役者が出現！　いわずと知れたダダ娘＝神谷けいこちゃん。
あのね、けいちゃん、いくら『草薙家の人々』で京の演じる役が〝気弱な弟〟とはいえ、舞台でボコボコにしていいとは誰もいってないぞ!!
それに曽木ちゃん！　ぶッ倒れた京を踏みつけて去っていくとは何事だ！
まあ、曽木ちゃんにはスタッフぐるみでイタズラ（※）してるから、許してあげよう(笑)。
というわけで、本番は会場の熱気に煽られ、安井さんが『八神の心の歌』の4番を即興で披露するなど、凄まじいアドリブハリケーンが吹き荒れたのだった。
だが！〝キング・オブ・クラッシャー〟生駒っちは、それだけはとみんなで守っていた〝段取り〟を見事に破壊！おみまゆちゃんが1人舞台に残されるという事件も勃発したのだった。おみまゆちゃん、災難だったねぇ。

みんなが活躍したライブ感動は消えることなく…

それにしても、悪役（？）を引き受けてくれたチョイと山崎！　2人とも凄かったね。
山崎役の石井さんが、あんな面白い芝居をされる方だとは思ってなかった(笑)。改めて、懐の深さを知りました。
それに、チョイ役の前塚さんは歌がうまい!!　生で『チョイボンゲ音頭』を聞けた人たちは幸せだ！
そして、「歌がうまい」といえばやっぱりコングさん!!僕は今回のリハで初めて『SUNSET SKY FINAL』を聴いたんだけど、涙が出るほど素晴らしかった。
本当にみんな大活躍だったね。
それもこれも、僕らを温かく見守ってくれた演出のKONNYさんや、脚本のタキマロ＆オブザーバーのヤマヤマ（3人とも『ねおちゅぴ』スタッフ）のお陰です。
実はあの時の幸福感が忘れられなくて、今でもみんなで集まる度に盛り上がってます。
会場にきてくれたみんな、本当にありがとう!!　残念ながらこれなかったみんなは、今月発売のライブCDで感動を分かち合おう!!
そして最後に、大阪から駆けつけてくれたシェルミーこと西川葉月！　影アナご苦労であった!!

草薙　京／『THE KING OF FIGHTERS 京』



野中政宏の お楽しみはこれからだ！

野中政宏質問コーナー第6回！　野中さんのコト、もっと知りたいというギャル＆少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるぜ！

Q：KOFのユキとサムスピの篝火、野中さんならどっちの娘を恋人にしたいですか？
川上有里江さん（愛媛県）

A：ユキと篝火のどちらかを選べだなんて、酷なことをいうなあ。ユキはカワイイし、篝火は美人だし…。基本的に僕の好みは美人よりも可愛いタイプなんだけど、だからといって美人タイプが嫌いかというとそんなわけでもない(笑)。う〜ん、何だか優柔不断な男になってきたぞ(笑)。
ただ、ユキはサッパリしてる印象があるので、どっちかというと友達になってしまいそうな気がするナ。となると、やっぱ篝火かなぁ。いや、でもユキみたいなしっかり者を逃すのももったいない。あぁ、俺って最後まで優柔不断…。

SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？　4月号」係まで。
締切りは4月9日必着。発表は6月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
2月号の当選者は、香川県の大谷保代さん。おめでとう！

※曽木さんに仕かけられたイタズラとは、ドラマ『草薙家の人々』で読む彼女のナレーションの原稿を、本番でいきなり別の原稿に差し替えるというもの。ライブ1日目は少し言葉が違う程度だったが、2日目はなんと全文英語に…！「ウチもインターナショナルな会社やからなぁ」とは、仕かけ人の1人、SNK宣伝課主任・中村氏の談。

生駒治美連載 vol.23

碧い砂時計

みんなの想いに支えられて素敵な主題歌ができた



ナコルル
『侍魂～サムライスピリッツ～』
©SNK　1997

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』などのブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

あといくつ寝ると…『ねおちゅぴ』の主題歌CDが発売されるのだ!!

冬季オリンピックで盛り上がった冬も終わり、春の到来を感じる風が吹きはじめましたね。

そろそろまたカウントダウン!? 両手両足で数えることができるまで、日は迫ってきたぞ!! そう、何かというと、『ねおちゅぴ』の主題歌が発売されるのだ。

これは手作り番組として私たちのラジオ番組がスタートしてから、ちゅぴらーさんにはもちろんのこと『ねおちゅぴ』に関わっているみんなで何かできたらいいね、と話していた最初の愛のかたちだと思う。みんな、本当に協力してくれてありがとう。曲作りに参加してくれた人はもちろん、いつも応援してくれているちゅぴらーさんに、ほんまに感謝しています。私たちも心を込めて歌わせてもらいました。

先にエンディングテーマのレコーディングがあったのだけど、これはノリで歌える曲だったので、2人でライブ感覚。何だか歌を録っているというよりも、ラジオ番組をやってるみたいだった。聴くと、みんなにもこの楽しさが伝わるはず！

綺麗な曲に優しい詩…願えば叶うことを教えられた主題歌

そして主題歌『星空のメロディー』。まさしくタイトル通り、とっても綺麗なメロディー、優しい詩に仕上がっていたよ。

この曲は交互に歌っていくデュエットに構成されているんだけれど、実際にはマイクの関係上、2人離れて録っていたのだ。だけど、アイコンタクトだけは忘れず、しっかり愛コンタクトも送りながら歌ったんだよ。

2人の息が合うだけでなく、自然なかたちで表現させるように録ってもらいました。ちゃんとみんなに語りかけて歌ったので、聴いてください。

あとで、今まで送ってもらったハガキを思い出しながら、しばらくこの歌に浸ってましたね。願えば叶うことだってあるんだよって、みんなに教えられた気分だったな。

そんでもって、ジャケット写真の撮影の時はほんとにすごかったよー。

コンセプトはパーティ。大体、スタイリストさんやメイクさんつきの写真なんて私は慣れていないもんだから、おとなしく身を委ねていたら、してやられたり!!

楽しいハプニング満載だったジャケット撮影みんな見てね！

ジャケット写真の方にはちゃんと先まで写ってないと思うけど、実際にはかなりの高さのかつらが、私の頭に積まれていたのだ。待ってる間、ディレクターのモッヒーが私の専属お支え髪師に任命されとったぐらいだから。「私だけお笑いかい!?」と嘆いていたら、けいこちゃんもアダムスファミリーの一員になっとって、2人で大笑い（これは百聞は一見にしかず、見てのお楽しみじゃ）。

ここまで大変身したらなりきるしかありませんな、とパーティ気分で楽しませてもらったのだ。ほんと、すっごい経験でしたわ。

しかし、私たちが気分良く撮ってもらっている横で、ほーきを持ったプロデューサーのやまやまやモッヒーなどが汗だくになりながら、紙吹雪隊や風船隊などをやっている姿が、ジャケット写真の延長にあったことだけはお伝えしておこう。

こうしてジャケット写真も無事に撮り終え、あとは発売されるのを待つばかり…。取り敢えず、みんなの愛の共同作業が実る日が間近なので、どきどきしている私であります。

これからも、みんなで願いごと叶えていこうね!!



東京・『星空のメロディー』収録現場にて

PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計4月号」係まで。
締切りは4月9日必着。発表は6月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。2月号の当選者は、神奈川県の岡部知行さん。おめでとう!!

生駒治美のなんでも質問箱

Q 生駒さんは、普段はどんな歌を聴いていますか？ また、カラオケなどにもいきますか？ どんな歌を歌われるのか、すごく気になります！教えて!!

（富山県／R・Iさん）

A ジャンルは様々なんだけれど、家でゆっくり聴くのはエンヤ。ドライブ気分で聴くのはエアロスミス。

でも、カラオケで歌う時は、エキセントリック少年ボウイやアニメソングばかりなのさ。

でも最近はカラオケにも全然いけないので、マイマイクが泣いているのさ。

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聞きたいことをハガキに書いて送ってね！　待ってます♡



AOUショウレポート



2月18～19日にかけて、千葉県、幕張メッセでおこなわれた「AOU1998アミューズメントエキスポ」、通称「AOUショウ」。
例年に違わず大盛況のうちに幕を閉じたショウの、気になるSNKブースを徹底的に取材！　ハイパーネオジオ64の次回作についてもちょっぴり聞いてきたぞ。

SNK期待の新作は？

今年も会場はスゴイ熱気に包まれていたゾ！



SNKが出展したビデオゲーム作品の中で、一際目だっていたのが、『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』。ビデオゲームの中では、唯一純粋な新作だけに、黒山の人だかりができていたぞ。

総勢22名のキャラたちは、一応すべて動かすことができ、必殺技もいくつかは入っていた。このショウバージョンのもので、だいたい85%のできということなので、3月末の発売に向けて開発も順調に進んでいるようだ。続報が非常に楽しみ。

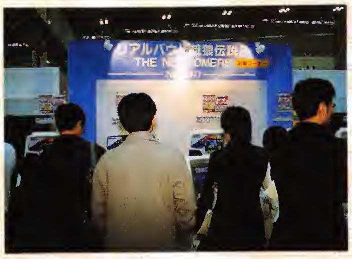
他にも、発売中の『メタルスラッグ2』や『侍魂～サムライスピリッツ～』が出展されていた。これらも人が絶えることなくプレイされていた。

季節の変わり目恒例の『ネオプリント』の新作フレームは、桜やお花見の会場などがフレームになった『スプリングコレクション』から、トラやペンギンと一緒に写せる『動物園』フレーム、あの切なさをもう一度、卒業おめでとうの文字が出る『卒業入学』フレームなど、目新しいものが盛り沢山。さらに参考出展という形ではあったが、あのベティちゃんフレームのバージョン2も出ていた。

その他にネオレーザーは、これも参考出展ではあったが『ネオレーザーDX』として、新しいバージョンが出ていた。これは、筐体の外見に商品が飾られており、より豪華になっていたのだ。その人気はプライズマシーンの中ではダントツで、人の列は最後まで絶えなかった。

プライズゲームでは、新作『ネオミニくるりんバー』が登場。これは、くるくるまわる障害物をレバー操作で避けながら、下から頂上まで鉄の棒を移動させるというもの。攻略法を見つける楽しさが味わえるゲームだ。他にも『マジカルキャッチャー』が参考出展されていた。これは中心から棒を移動させ、回転しているアイテムを円周にある穴に落とすというもの。『ミイラdeポン』はいわゆるモグラたたき、『スーパードーム9パーフェクト』は9枚あるボードに向けて球を撃ち、そのボードをぶち抜くというもの。この2つも参考出展だった。

気になるハイパーネオジオ64の次回作は、開発チームがすでに動いているとのこと。これも参考出展ではあったが、『NFLブリッツ』というアメフトのゲームと、『サーフプラネット』というスノーボードのゲームが出ていたぞ。



新作『RB餓狼伝説2』。さすがに注目度は高かった



新型プライズの『ネオミニくるりんバー』。これが意外にはまる



『マジカルキャッチャー』も大好評



ベティフレームにはひっきりなしにギャルたちが…

SNK出展作品

- ●ネオジオ
  - リアルバウト餓狼伝説２
  - メタルスラッグ２
- ●ハイパーネオジオ64
  - 侍魂～サムライスピリッツ～
- ●NEOプリント
  - 『スプリングコレクション'98』
  - 『ネオプリSP動物園』
  - 『ネオプリスプリング'98』
  - 『卒業入学メモリアル』
- ●プライズゲーム
  - ネオレーザー
  - ボイスでホルダー
  - ネオミニくるりんバー
- ●参考出展
  - ベティ・ブープ　フレームVer.２
  - ネオレーザーDX
  - マジカルキャッチャー
  - ミイラdeポン（仮称）
  - スーパードーム９パーフェクト（仮称）
  - NFLブリッツ
  - サーフプラネット

シリーズ企画

イラスト講座

第1回講師▶ RURU



プロフィール

出身地：福岡県
好きな漫画家：代表的な方は、中平正彦先生、吉田秋生先生
趣味：ゲーム、映画鑑賞（特に洋画）、ショッピング、動物とたわむれること
特技：丈夫な胃とどこでも眠れる体
好きな画材：今のところはコピック

「イラストの描き方が分からない!」「他の人はどんな道具を使ってるの?」と、日々悩んでいる投稿戦士の諸君、お待たせいたしました。イラストを描くのに日々命を賭けるそんな君たちのために、今号からイラスト講座を開講するぞ!

第１回目は、本誌読者創作ストーリーのイラストや、ノベルスでもおなじみのRURU先生に、影響を受けた人やイラストを描く時のコツなど、色々お話を聞いたぞ!

物心ついた時から暇さえあれば絵を描いてました

——イラストまたは漫画を描きはじめたきっかけは何ですか？

「小さい頃から漫画が大好きで漫画の中の気に入ったシーンを模写したりしていました。それだけでは物足りなくなってくると、ノートに鉛筆で漫画を描いて友達にあげたりとかしてました。学校の授業中に描いていたので、私の漫画好きはまわりのみんなが知っていましたね（笑）。

本格的に道具をそろえて描こうと思ったのは小学校6年生の時に〝小学校6年生で漫画家デビューってすごいじゃん！〟などという浅はかな考えで、少女漫画誌に初投稿しました。一応、最終選考まで残ったんですが、やっぱり小6じゃあ…（笑）」

——いつ頃からイラストを描きはじめたんですか？

「物心ついた時から描いていました。小学校の一時期、絵画教室に通っていたこともあります。外で遊ぶ以外は、とにかく絵を描いてばかりいました。

特に動物が好きなので、今でも描く時は人間の倍は凝りますよ！（笑）」

なんとPNの由来は某風邪薬から

——ペンネームの由来は？

「これをいうと必ず笑われるのですが、中学1年生の時にペンネームを決めるのに迷っていたら、テレビでたまたま某風邪薬のCMが…（笑）。気がつけば、もう7年以上のつき合いなんですよね、こんな変な名前と（笑）」

——影響を受けた漫画家は誰ですか？

「鳥山明先生、井上雄彦先生、中平正彦先生、日渡早紀先生、吉田秋生先生、相原実貴先生…って、多すぎですね（笑）。

人物の骨格や肉つき、デッサンの取り方は少年漫画家、顔の描きこみなどは少女漫画家の方々を参考にしたんですが、やりすぎて絵柄まで似てしまって困ったこともありました」

洋画の1シーンのように印象に残る構図を描き表せたら…

——絵を描く時に意識しているのはどんなことですか？

「人物のデッサンと、絵の全体のバランスを崩さないように心がけています。でも、いつも想像していたものと実際の出来上がりが違うんですよね。もっと修行を積まなければ…！」



『KOF'97』のネオジオフリークチームのエンディングのイラスト

――絵を描くうえで目標にしていることは何ですか？

「"この絵、凄いなぁ"と思ってもらえるようなものを描きたいです。たとえば洋画のワンシーンのように、印象に残る仕草や構図をごく自然に描き表せたらいいなと。あと、筋肉を上手く描けるようになりたいです。たくましい身体が好きなので（笑）」

――構図やポーズはどうやって考えるんですか？

「考えるも何も、いつもいきあたりばったりなので…（苦笑）。前もって指定のある絵は、その内容から構図はすぐ決まってくるんですが、普段は頭に浮かんだものを2〜3点殴り描き程度の形にしてから、あとで一番いいものを選んでいます。迫力が欲しい絵なら、ポーズが大胆なものや変わった構図のものとか。

煮詰まった時は、雑誌を見て参考になりそうなものを探したり、音楽を聴いて気分転換をしながら、いいアイデアが浮かぶのをひたすら待つことが多いです」

――画材はおもにどんなものを使ってますか？

「カラーは大判イラストには水性カラーインク、B5以下のサイズの時には、コピックを使っています。たまにアクリルガッシュを使う時もありますが、固形絵の具は私はどうもうまく使いこなせません。紙はワトソン、マーメイド、キャンソン、アルシュ水彩紙の中から気が向いたものを使ってます。

モノクロは、主線は筆圧が高いのでGペンとよく間違われますが、ゼブラの丸ペンを使ってます。インクは製図用か墨汁。あとは、皆さんが使われているものと同じようなものを使っていると思います」



『KOF'96〜アンソロジー〜』の口絵

人の真似も勉強のうち
真似しすぎに注意！

――どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

「それは私が教えて欲しいですね（笑）。とりあえず、私がやってきた方法として、自分の好きな作家の絵を参考にしてみては？ うまい人の技術は、どんどん盗んでしまえっ！って感じで。

でも完全に真似してしまうと、自分にとってプラスにならないので、あくまでお手本の範囲内ですが…」



『KOF'97〜アンソロジー〜』の口絵

とにかく
描きまくること！
あとはアイデアが勝負！

――投稿して掲載されるコツなどはありますか？

「私はあまり投稿したことがないので全然ためになることはいえないんですが、載ることだけを考えるなら、人気キャラじゃなく、あえて誰も描きそうにないキャラを描くとか（笑）。というのは冗談で、雑誌の投稿ページに大きく載っているイラストの、どこがよくて掲載されたのかを研究してみてはどうでしょう。うまい人の絵は大抵アングルや手法が工夫されていて目を引くものが多いし、技術は向上するものなので、あとはアイデアの問題だと思います。

投稿作品が掲載されるということは、自分の絵が他者に認められた証拠といってもいいので、皆さん力作を描きまくって、投稿ページを自分の実力を世に知らしめる場としてどんどん利用しましょう！ってこれじゃ編集部の差し金みたいですね」

――ありがとうございました。



『KOF'97〜アンソロジー〜』の表紙



「イラストノベルス KOFオロチ完結編」のイラスト

ワンポイント
お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作課程を大公開！　これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

1 下絵

まずどのキャラを描くかを決めて、構図を考えます。今回は草薙京を描くと決めていたので、ただ立っているだけのものではつまらないと思い、座っているポーズにしました。妙な姿勢を描くのも好きなので…（笑）。



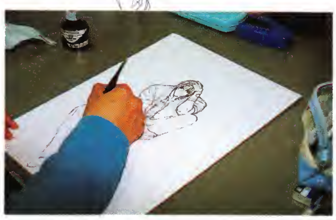


まずはどんな構図にするかを決めて下描き。イメージが大切

2 ペン入れ

私はこの作業が、モノクロの作業のベタ入れと同じ位、嫌いなんです（笑）。
　下描きの時の線を耐水性インクでほぼそのままペン入れします。





下描きの主線をひろってペンを入れていく。カラーなのでカラーインクを使用

3 色つけ

今回は、最近購入したリキテックスを使用しました（固形絵の具は苦手なはずだったのでは…？）。
　今回は、あとから修正のきく固形絵の具だったので、思いつくところから色を乗せていきましたが、普段よく使っているカラーインクなどの水性のものは、薄い色から順に塗る方が間違いが少ないです。
　最後にホワイトで修正などをし、消えた描線を再度ペン入れします。



あとから修正がきくということで、上の方から着色していく

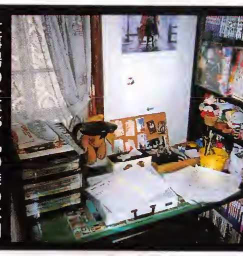


仕上げに細かい部分を修正する。この時、ホワイトは必需品！



最後にサインを入れて完成！

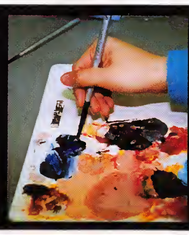
仕事道具＆画材紹介



仕事場の全景。机の隣の本棚には資料がぎっしり！



カラー原稿用の道具箱かな？インクがぎっしり入ってます



ペン入れ用の丸ペン。並んで写ってるシャーペンは愛用のもの



リキテックス用のパレット。色が密集していて混ざりそう（笑）

PRESENT!

今回制作したイラストを抽選で1名様にプレゼント！　ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そしてこの記事の感想をご記入のうえ、〒112・0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　株芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「イラスト講座のイラストプレゼント係」まで。締切りは、4月9日必着。発表は6月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

最終回
三四がイクッ…!

坂本みのる先生のご都合により、連載が突然ストップしてしまった『その後の狼炎チーム〜三四が行く！』。どうしても続きが読みたいという読者の方々のために、編集部ではその最終回のストーリーを大予想！　そして今回無理に頼みこんで、編集部予想による最終回をRURU先生に描いてもらったゾ！　題して『その後の狼炎チーム〜三四がイクッ…!!』。さて、はじまりはじまりぃ〜♡



編集者A「結局〝R〟って一体誰だったんだろうねぇ?」編集者B「きっと、ちづるの『る（RU）』だったんじゃねえ?」編集者A「いや、いくらなんでもそれはないでしょう…」編集者B「でもさ、本当にルガール出てくるより全然いいんじゃん?」編集者A「……」ちゃんちゃん!





ねおちゅぴ
NEO CHUPI

イメージソング&エンディングテーマ収録レポート

生駒&神谷の『ねおちゅぴ』が音楽界に殴り込みだ！

生駒治美&神谷けいこがパーソナリティを務めているラジオ番組『ねおちゅぴ』。提供がSNK、そして『侍魂～サムライスピリッツ～』でのナコルル&リムルル役の2人が担当ということで、読者の中で聞いてるぞって人も多いんじゃないかな？

このたび、その『ねおちゅぴ』のイメージソング&エンディングテーマが完成！ そしてCDとして発売されることになったのだ。

そのジャケットの撮影と歌録りの現場にお邪魔して、2人に話を聞いてきたぞ！

オリジナルのつっこみを考えてね！

――『ねおちゅぴNO．1』はどうですか？

神谷「元気になる曲、みんなで歌えるような曲かな？ 聞いてたら笑いが出るので、沈んだ時に聞いて欲しい曲かもしれないです」

生駒「ありのままの私たちというか、私たち自身とスタッフが楽しんで作った曲って感じです」

神谷「ノリと勢いで歌ったみたいなトコあるよね」

生駒「途中で入るつっこみなんかも、その場でちょろっと相談しただけだし」

生駒「とりあえずみんなにも、オリジナルでつっこみのネタを考えて欲しいですね」

神谷「それで友達同士で歌いながらつっこみを入れるとか（笑）」

生駒「1人だとつっこみできないもんね」



収録直後とあってテンションは最高潮の2人

みんなで作ったことを実感しながら聞いて欲しいです！

――『星空のメロディー』はどんな曲ですか？

生駒「私たち2人のイメージやナコリムなどちゅぴらーさん（※）が思うそれぞれのイメージを集めて作った曲なので、〝みんなで作った〟ということを実感しながら聞いて欲しいです」

神谷「いろんな人の思いが入っているので、可愛がってもらえる曲だと思います」

生駒「めげた時に聞いて、元気になって欲しいです」

神谷「取りあえず私たちの美声も聞いて欲しいって感じですかね（笑）」

スタッフのつっこみは日頃の恨み？心の叫び？

――収録はどうでしたか？

生駒「今回けいこちゃんにはずいぶん迷惑をかけてしまいましたね。なかなか息が合わなくて」

神谷「あんまり時間かかるから、あきれて取材の人が帰っちゃったかと思って心配しました（笑）」

生駒「私ってリズムが感ないんで（笑）。でも、『ねおちゅぴNO．1』の方はわりと早かったよね。つっこみなんかすごく自然にできたし」

神谷「途中にスタッフのつっこみが入ってるんですけど、それが心の叫びっぽくて」

生駒「日頃の恨みがこもってる感じがしました。そのスタッフのセリフの収録中は私たちディレクター席に座ってたんですけど、あそこに座ると気持ちいいですね」

神谷「みんな毎回こんな気持ちいいことしてるのかと思うと、うらやましいわ」

――どんなことを意識して歌いましたか？

生駒「『星空のメロディー』の方は、とにかくやさしく歌おうと心がけました」

神谷「いろんな人の気持ちが



気持ちを優しくするとつい笑顔に…

※1…『ねおちゅぴ』のリスナーの名称

入ってできた曲なので、その人たちが目の前で聞いているような気持ちで、ささやきかけるように歌いました」

気持ちよくて クセになりそうな ジャケット撮影！

——このCDのジャケットのイメージを教えてください。

神谷「一言でいったら〝パーティ〟かな？ みんなで遊ぼうって感じがすると思います」

生駒「私はパーティなんてしゃれたもんじゃなくて、〝宴会〟って感じです（笑）」

——こういう撮影はお2人とも初めてということですが、どうでしたか？

生駒「クセになりそうですね（笑）。最初は顔が引きつってたんですが、スタッフの方々が風船などの小物を使って盛り上げてくれて…」

神谷「スタジオの配線をかえて、私たちが立っている真後ろから音楽が聞こえるようにしてくれたんですよ。しかも私の大好きなL'Arc〜en〜Cielのアルバムをわざわざ買ってきてくれて、むちゃむちゃうれしかったです」

生駒「すっごくムーディな感じで、気分も盛り上がって気持ちよかったです」

——ジャケットといえば、すごい髪形ですね。

生駒「スタイリストさんがわざわざ作ってきてくれたんです。なんかスペシャル東京タワーって感じですね。

それと前髪もかつらなんですけど、ここだけ見てると3歳の七五三の頃と顔が変わってないみたいです、私…」

神谷「とりあえず『アダムスファミリー3』の出演の依頼を待ってます！ って感じですね（笑）。こういうモード系のメイクとかって実は苦手だったんですよ。特に前髪のつけ毛が最初抵抗ありました。眉毛が出る髪形ってしたことなかったので…。でも似合ってたので結果オーライです」

生駒「だけど1人だったらできなかったよね」

神谷「2人だからこそできたのかも（笑）」

——今後の野望は？

生駒「今回NO．1ということで、これを取っかかりとして、NO．2、NO．3と続けていきたいですね」

神谷「ダンスとか考えて欲しいですね」

生駒「いずれはアルバムとか作りたいですね。その時はぜひねおちゅぴ音頭なんかも作りたいな」

——ありがとうございました。



笑顔は自信の証拠!? とりあえずCDを聴くなり!!



これが噂の髪形だ！　おもちゃを持ってポーズ！

リスナー様のおかげです♡

このCDは『ねおちゅぴ』のリスナーの皆様の力によって作られたといっても過言ではない。

イメージソングの『星空のメロディー』は、番組の1コーナー『主題歌を作るんや〜！』に寄せられたおたよりを、新世界楽曲雑技団と作詞家のMOMOさんの手によってまとめたもの。そして、CDのジャケット裏面はリスナーからのハガキと2人の写真を組み合わせて作られているのだ。

いわばこのCDは、2人が番組スタート当初から語っていた〝手作りの番組〟ならではの産物なのだ！



星空のメロディー

作詞／ちゅぴらーのみなさま＋MOMO
作曲／新世界楽曲雑技団

きらめきを広げた空　ずっと見上げていた
手を伸ばせば星がつかめそうだね　こんな夜は
ねえ
いま
心のなか　ねがいごととなえたら
ほら
みて
ながれ星だよ
すてきな予感
胸にときめいてる　あしたもっと
もっと
抱きしめたいね
いつかほめてくれた　笑顔ずっと
ずっと
宝物にして…

三日月に寄り添う星　きらりみつけたとき
思い出して　すぐ近くでまたたく光のこと
ねえ
もし
強い風に心まで震えても
そう
また
歩き出せると
そばにいるから
ひとり寂しいとき　名前そっと
そっとささやきかけて
すぐに会いに行くわ　夢のなかへ
なかへ
あの月の船で…

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

KOF '97 ドッグタグ(金、銀)



草薙　京、八神　庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の
5種類1セット

金と銀のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。

価格:1、890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:DT-KOF-01

KOF '97 革キーホルダー(黒、茶)



草薙　京、矢吹真吾、七枷　社、クリス、シェルミー
の5種類1セット

黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。

価格:1、890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:KK-KOF-02

KOF'97 ドッグタグ(金、銀両方)か、革キーホルダー(黒、茶両方)をお買い上げの方先着50名様に、SNKゲームパンフレットをプレゼント!

B・O・F マスコットキーホルダー



5種類1セット

価格:1、575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01

ナコルル&リムルル Tシャツ



価格:2、625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-NR-01
サイズ:M・L(希望サイズを必ず明記)

蒼月&火月Tシャツ



価格:2、625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-SK-02
サイズ:M・L(希望サイズを必ず明記)

KOF'97 ぬいぐるみ

Aタイプ:草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー
Bタイプ:八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3、675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01



申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替を利用する際にかかる通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は4月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

SOLD OUT !

●NEO・GEOCDZ
価格:30、790円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:H-NCZ-03

SOLD OUT !

●NEO・GEOCD
価格:34、440円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:H-NC-02

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

SOLD OUT !

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4、095円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

SOLD OUT !

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

サムライスピリッツ タペストリー

在庫僅少



5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2（594mm×420mm）

ネオジオウォッチセレクション

価格:各1、995円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:WA-NG-01

③KOF　在庫僅少
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。



①番と②番は売り切れです。

ネオジオステッカー



価格:2、310円
送料:C（送料一覧表参照）
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm

KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）
※チチウシは含まれておりません。



リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）



キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）



テリーキャップ

フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:CP-TER-01



草薙　京ジャケット

価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01



草薙　京ピンバッチセット

価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01



八神　庵ジャケット

価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表
A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1,000円、2セット以上1,500円
G=1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。

【通販専用電話番号】 ☎03-5395-6776
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00～PM8:00（土日、祝日を除く）

最新音楽 CD&VIDEO

CD DJSの素顔がここに初のライブCD登場!!

NEO GEO DJ Station Live '98

SNK 新世界楽曲雑技団



●3月18日発売
3,360円
CD:PCCB-00307(CD2枚組)
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

1月におこなわれたライブが、早くもCD化。聴き応えはもちろんバッチリ！ ライブにいけた人もいけなかった人も、生の気分を味わおう!! 楽しくなること請け合いだよ♡

プロデューサーノーツ

SNKキャラクターによるスーパーー企画アルバム『NEO・GEO DJ Station』が、とうとうライブアルバムになりました。1月17・18日に新宿ルミネホールで『NEO・GEO DJ Station Live'98』と題しておこなわれたステージをCD2枚組で完全収録しました（正確には、アンコールの1曲目だけは権利関係の問題で残念ながらカットしました。まぁそれはライブに来てくれた人だけの特権ということで）。

内容は、このライブのために新世界楽曲雑技団が書き下ろしてくれた京、庵それぞれの新曲や、18日にのみ披露された『チョイ・ボンゲ音頭』など、ボーカル曲11曲、インスト曲2曲の計13曲を収録。

ドラマパートは、ファンにはおなじみ「草薙家の一族」や「お笑い大合戦」など13トラックを収録しています。約140分にも及ぶライブの興奮を存分に楽しんでいただきたいと思います。

アルバムから発展してラジオドラマになり、そして今回のライブアルバム。

プロデューサーの立場にありながら、NEO・GEO DJ Stationがこの先どうなっていくのか、予想がつきません。でもこれからも、このシリーズを温かく見守っていてくださいネ。

CD 超美麗シューティング音楽CDついに発売!!

ブレイジングスター

夢工房



●3月18日発売
1,529円
CD:PCCB-00306
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/スーパーピクチャーCD

超美麗グラフィックとその高い難易度でその名を知られる『ブレイジングスター』のCDが、ついに発売されるぞ。ゲームオリジナル音楽に加えて、アレンジバージョンも収録。これを聴いて、宇宙の彼方の物語に心を傾けてみるっていうのもいいかもね。

ディレクターノーツ

この『ブレイジングスター』は『パルスター』の続編にあたるゲームなのですが、作曲メインの藤田晴美さん、そしてS.E.をおもに作られた藤田靖明氏によるもので、お2人は前作『パルスター』の音楽を担当されていました。

印象としては、アップテンポのノリのいい曲が多いのは当然として、激しい曲調よりも軽快でさわやかな曲が中心になっている感じです。

もう何度もプレイされている方もいらっしゃると思いますが、とても美しいグラフィックと相まって『熱くなる』というより『心地よい』シューティングゲームではないかと思います。最も印象深かったのは、『TRIAL』という曲。赤ちゃんの泣き声ではじまる曲です。この赤ちゃんの声と曲は別の音なのですが、作曲者の藤田晴美さんの希望でこのような曲になりました。晴美さんは『ブレイジングスター』の作曲期間中に、本当に赤ちゃん（女の子）を出産なさったそうです。いやー、めでたしめでたし…。

CD みんなで作ったCD聴いて一緒に歌おう！

星空のメロディー／ねおちゅぴNo.1

生駒治美、神谷けいこ



●3月18日発売
1,050円
CD:PCDB-00008
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

大人気の『ねおちゅぴ』のCDがついに登場！ これはちゅぴらー必聴だ！ ちゅぴらーでなくとも、この魅力に触れてごらん♡ ハマるよん。

ディレクターノーツ

NEO・GEO DJステーションライブ'98でも大暴れ、いや大活躍してくれた生駒治美（ナコルル）、神谷けいこ（リムルル）の関西弁トーク炸裂で大人気のラジオ番組「ねおちゅぴ」の主題歌、ついに完成!! 番組オープニングテーマ（何と2人のメッセージトーク入り）に、2人のボーカルによるイメージソング『星空のメロディー』、エンディングテーマ『ねおちゅぴNo.1』と、豪華3曲立て（さらに『星空のメロディー』のカラオケも入ってるよ）！

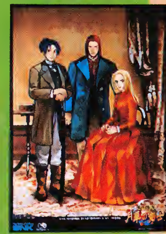
『星空のメロディー』は番組内『主題歌を作るんやー！』のコーナーでリスナー（ちゅぴらー）のみなさんから募集した歌詞の言葉を作詞のMOさんがまとめたという、まさに「みんなで作った」イメージソングになりました。

ブックレットにも番組に寄せられたイラストや、収録時に撮った写真をコラージュして掲載。2人の愛情がいっぱいつまったシングルができあがりました。

このシングルを聴いてもらって、これからもずっと2人のことを温かい目で見守りつつ、応援してあげてもらえればと思います。

NEO·GEO FREAK
読者プレゼントコーナー

1
～幕末浪漫～
月華の剣士
ネオジオCD版ポスター
／5名（SNK）



2
KOF WORLD CALENDAR
／2名（SNK）



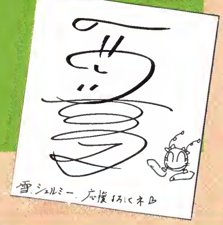
3
KOF'97フラッグ／1名（SNK）



4
～幕末浪漫～
月華の剣士
非売品クリアファイル／5名
（サイトロン&アート）



5
西川葉月 サイン色紙
／3名



6
NEO·GEO DJ Station Live'98
声優サイン色紙
／5名（サイトロン&アート）



7
データイーストカレンダー／20名
（データイースト）



8
覇王丸ステッカー／3名
（ネオジオフリークサービス部）



月刊4コマFREAK
作・画／坂崎拓海



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは4月9日必着。発表は6月号（5月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク2月号プレゼント当選者発表

①KOF'97 ネオジオCD版ソフト 西澤勝・東京都／武藤祐美・宮城県／中野岳大・東京都／荒川晃市・埼玉県／稲垣静・兵庫県
②KOF WORLD CALENDAR 石井瞳・大阪府／西村亜希子・大阪府／鳥江結衣・福岡県／間山宜史・青森県／山本裕介・神奈川県／木内里恵・徳島県／伊藤英子・千葉県／森田静・長野県／田中陽子・京都府／田野伸子・千葉県
③PS版 サムライスピリッツ天草降臨スペシャル お年玉テレカ 加藤智美・愛知県／南里優輝・大阪府／若宮良裕・石川県
④KOF'97 ステッカー 山出澄子・静岡県／鈴木慎弥・茨城県／入江隼人・広島県／遠藤和幸・岩手県／牛山直樹・長野県／野村妙香・東京都／秋田絢介・埼玉県／庄子祐太・宮城県／桑原裕・神奈川県／粟根影二・滋賀県
⑤SS版 リアルバウト餓狼伝説スペシャル オリジナルテレカ 直井竜治・茨城県／芦立優・埼玉県／吉岡弘樹・東京都
⑥～幕末浪漫～月華の剣士 ポスター 小林達弘・岡山県／井出亜希子・東京都／伊豆昌基・奈良県／川本直喜・愛知県／井上剛・京都府
⑦SNK Characters Sounds Collection Vol.4 テリー・ボガード 八島香保理・東京都／今泉恵美・群馬県／小林有久・神奈川県
⑧NEO·GEO CDZ 森井薫・北海道／中西真実・岐阜県／寺岡由次・千葉県／飯島順・島根県／水谷幸子・福岡県
⑨野中政宏サイン色紙 栗原超・栃木県
⑩安井邦彦サイン色紙 柳沢紫乃・富山県
⑪子安武人サイン色紙 玉城かおり・神奈川県
⑫橋本さとしサイン色紙 安川加代子・千葉県
⑬曽木亜古弥サイン色紙 沢田絵美・栃木県
⑭斎藤亜紀子サイン色紙 榊原盛吏・愛知県
⑮小島朋子サイン色紙 飯田芳也・神奈川県
⑯粟根まことサイン色紙 近藤美帆・埼玉県
⑰西川葉月サイン色紙 結城智子・福岡県
⑱緒方りおサイン色紙 衣笠普子・鳥取県
⑲石井康嗣サイン色紙 小泉圭子・広島県
⑳栗栖ゆきなサイン色紙 栄村直明・北海道
㉑コング桑田サイン色紙 川北康裕・大阪府
㉒中村大樹サイン色紙 木屋勇太・岐阜県
㉓南かおりサイン色紙 齋宮孝子・神奈川県
㉔生駒治美サイン色紙 東海林進一・千葉県
㉕神谷けいこサイン色紙 三宅英貴・福岡県
㉖山西惇サイン色紙 兼頭敦子・京都府
㉗及川直紀サイン色紙 菅沼美和・千葉県
㉘水津光司サイン色紙 東泰寛・滋賀県
㉙橋本潤サイン色紙 花積ひとみ・千葉県
㉚麻績村まゆ子サイン色紙 前多日出男・千葉県
㉛大塚明夫サイン色紙 奥村光・石川県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 5月号予告

次号は4月9日発売　定価590円（本体562円）

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEW COMERS
技解析&システム紹介

ザ・キング・オブ・ファイターズ京
キャラクター&システム紹介

メタルスラッグ2
ステージ攻略③

ブレイジングスター
ステージ4～5攻略

◆特集
第2回イラスト講座
講師/島津わか乃

◆キャラクターテキスト
椎拳崇
（KOFシリーズ）

◆ボスキャラ列伝
メントス&ブビー
（パルスター）

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ?

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　4月号
第4巻第4号　通巻第35号
1998年4月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL.03-5992-2051
広告営業TEL.03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL.03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／新井正信，田原節子，平田政憲
●編集スタッフ／小野省悟，脇田明美，林由貴恵，片山恵子，稲葉祥子，蒲地美樹，森さくら，佐土原健二，大島ゆり子，上原朋之，五十嵐由実
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP―たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中“艶”
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

先着順！編集後記

●またも先着順となったこの編集後記。新スタッフが決まるまで当分この状態が続きそうです。多数のご応募ありがとうございます。現在審査中ですので、もうしばらくお待ち下さい。（勝俣）

●イェーイ！　インフルエンザー！　結局会社2日も休んじまったい。おかげでいまだ引っ越し先決まらん。もちろん仕事もボロボロ。でもやるガシャポン。ゴッドシグマいいッス（新井）

●実家に1年ぶりに帰りました。家族に囲まれて美味しいものを食べ、東京に戻ったら風邪と喘息で4日もダウン。ホームシック直行。まあ餓狼の新作出るからOK。アンディ使お♡（脇田）

●気が付けば一ケ月振りに旦那が長野から帰って来てた。私の浮気相手は侍魂ムック（涙）。今号が出る頃はエアロスミスな一週間なの♡　山あり谷ありなの。苦あれば楽ありなの。（田原）

●とりあえず3月末に私の幸せゲージがMAXになる予定♡　やっぱりEDが超楽しみ♡　OPはエンドレスで流しっぱなしになること決定!!　あとはプレイ時間をつくるだけかなぁ?（林）

●っちゅーか、ついにNF編集後記にも登場。今までのNFと雰囲気の違うページがあったら、それは私の担当ページかもしれない…。格ゲーって専門用語多いからイヤンな感じッス（上原）

●メガテントレカ、再版遅れるの禁止。新井さん&平田さんが初版を買い逃したためにトレード不能で死亡状態なんじゃい。おうちゲームはとうふ姿をクリア。簡単（ウソ）。（ジェイケイ）

●AOUへ行った。ん～、餓狼はもちろん、エアガイツもやるか!!　話は変わって、迎夢館（北越谷）に最近行ってねぇ～。奴等は元気だろうか?　今度顔だしてみっかな。（鷹）

●バトライダー永パ。泣ける。ブレイジングは全一狙いたいがキツそう。そうそう、某記事の「何すかね～」は鷹の脚色でしゅ。俺自身はこのフレーズほとんど使ってません。（DSP）

●エアガイツ超期待。ショーで見た時はスピードの速くなったトバル2って感じだったけど。トバルそっくりのコンビネーションを出してたのにはちょっと感動。早くやりてぇ。（モリスケ）

編集・攻略スタッフ募集中!!

〈攻略スタッフ〉
●格闘ゲーム、RPG、シミュレーション、アドベンチャー、アクション等のジャンルの内1つでも得意なものがあり、都内近郊にお住まいの方（高校生以下は不可）。文章に自信がある方歓迎します。

〈編集スタッフ〉
●下記①～③のいずれかに該当する方。①あらゆるジャンルのゲームに精通した方、②ゲーム以外のジャンルでの編集経験が2年以上ある方、③マッキントッシュのアプリケーション（クォーク、イラストレーター、フォトショップ等）に精通している方。いずれも編集の仕事に意欲のある20歳以上の方（アルバイトでも可）。

〈応募方法〉
●ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、自己PRを添えて、〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 NF編集部「編集スタッフ募集」係、または「攻略スタッフ募集」係までご応募ください。詳細は面談の上決定いたします。応募より1ヵ月経っても連絡がない場合、採用を見合せたものとご了承ください。

イラストノベルス

『ザ・キング・オブ・ファイターズ～オロチ完結編』好評発売中







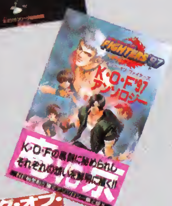
NF編集部のKOF関連書籍・ムック



KOF'97 キャラクターブック

KOF'97のグラフィックを網羅した完全保存版　KOF'97キャラクターブック

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。
判型：A４判／頁数：160P／定価：本体1800円＋税



KOF'97 ～アンソロジー

KOF'97の小説５話を収録　KOF'97～アンソロジー

◆京、庵、ちづるの３人が織り成す「Burn　Effect～宿命の炎～」、京と真吾の学園ドラマ風物語「デビュー」、社の生きざまを描く「星を射る者」他全５話を収録。文は臼井之英、倉田三世他。イラストはRURU、桜城やや。
判型：新書判／頁数：208P／定価：本体860円＋税



KOF'97 完全攻略マニュアル

最強・NF編集部攻略陣によるKOF'97攻略　KOF'97完全攻略マニュアル

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、強技&強連係対策等、ネオジオフリーク編集部攻略スタッフがパーフェクトに攻略。
判型：AB判／頁数：192P／定価：本体1650円＋税

ここに掲載されているKOF関連の書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

　※内容は都合により変更になる場合があります。



月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1998年4月号
1998年4月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第4号／通巻35号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170-8427 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業） ☎03・5395・6314（編集）
定価590YEN
本体562yen
芸文社
月刊ネオジオフリーク 4月号 リアルバウト餓狼伝説2 システム&キャラ紹介 SNK公認 NEO·GEOオフィシャル情報誌 芸文社
T1107225040596
雑誌07225-4